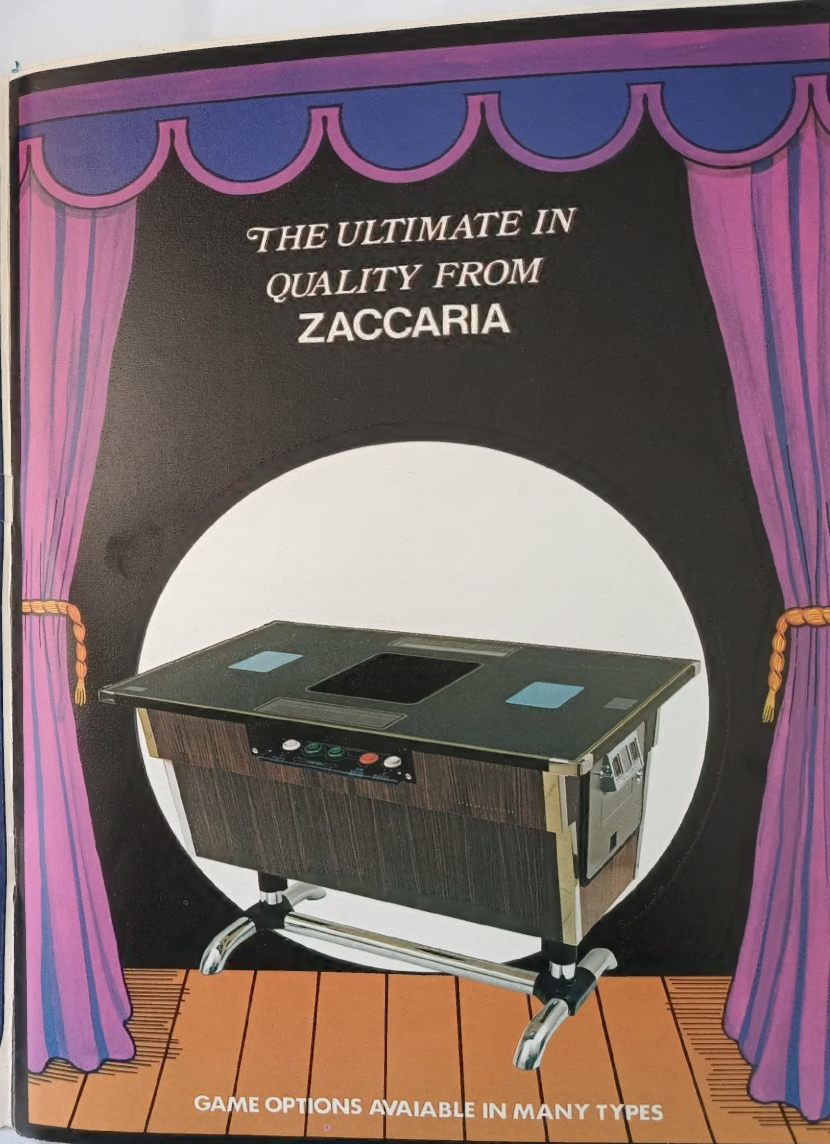


automat

È DI MODA IL
**ROLLER
FLIPPER**





SACAM s.r.l.

Via Stimigliano 28/a - ROMA - Tel. (06) 8310558 - 8390497 - 8312401



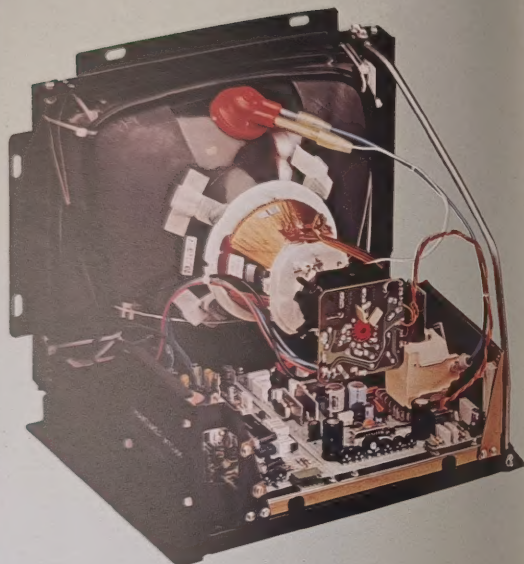
ROCK-OLA 477
160 selezioni



ROCK-OLA TECHNÀ
160 selezioni

DISTRIBUTORE PER ROMA E LAZIO

MTC 900 colour monitor



è un prodotto HRS :

**HIGH
RELIABILITY
SERIES**



HANTAREX

electronic equipment manufactures

50134 FIRENZE - ITALY
36 r, Via G. Fabroni

Tel. (055) 483176-7-8-9
Telex 572341 Hantar-1

MTC 900 monitor color

L'esperienza acquisita da HANTAREX nel campo dei monitors ha permesso la realizzazione del nuovo MTC 900 HRS, che segna una nuova importante tappa nel costante aggiornamento tecnologico perseguito nella realizzazione dei suoi prodotti.

La sigla HRS, abbreviazione di High-Reliability-Series, qualifica e garantisce l'apparecchiatura come «Serie ad alta affidabilità»: cioè ottenuta mediante HRS-Plant, un piano di progettazione e produzione di tipo professionale particolarmente studiato per garantire la massima affidabilità del prodotto, e quindi la sua durata nel tempo.

Punti essenziali che hanno permesso il raggiungimento di questa caratteristica qualitativa sono:

- 1) Progettazione elettrica e meccanica particolarmente curata nei riguardi della affidabilità, con ampio margine nel funzionamento dei componenti sia attivi che passivi, e eliminazione di tutti i contatti fra schede mediante l'uso di 2 soli moduli orizzontali.
- 2) Selezione accurata dei componenti mediante accettazione degli stessi secondo severi livelli di qualità (AQL).
- 3) Circuito di focalizzazione ricavato con un BLEEDER, cioè tramite una resistenza che deriva la tensione di fuoco direttamente dalla ventosa EAT. Questo è l'ultimo orientamento tecnico europeo, già confermato produttivamente, che riduce praticamente i danni derivati al monitor e alle apparecchiature ad esso collegate, dalle scariche interne del cinescopio. Tale circuito può inoltre pilotare con i suoi 8 KV i nuovi tubi ad alta focalizzazione che consentono la riproduzione di immagini estremamente definite.
- 4) Uso nella sezione video di un integrato a larga banda espressamente costruito per la Società HANTAREX.
- 5) Circuito di protezione contro l'emissione di raggi X a norme internazionali.
- 6) Telaio di dimensioni estremamente contenute tale da essere inserito in qualsiasi struttura, e capace di pilotare cinescopi da 14" a 26", 90° o 110°, normali o ad alto fuoco.

Con queste caratteristiche siamo convinti di fornire con il Mod. MTC 900 HRS un prodotto in grado di soddisfare tutte le esigenze del settore Video Games a colori.

CARATTERISTICHE TECNICHE GENERALI

Cinescopio
Alimentazione

Ingresso segnali
Ingresso sincronismi
Linearità

Alta tensione

Raggi X

Cancellazione orizzontale
Cancellazione verticale
Frequenza di scansione
Controlli

Dimensioni

Peso
Temperatura

14" - 16" - 18" - 20" / 90° - 22" - 26" / 110° normali o ad alta focalizzazione.
220 Vac $\pm 10\%$ - 50/60 Hz - alimentazione a trasformatore isolato dalla rete, assorbimento totale 80W

Compatibili TTL o segnali analogici

Composito positivo o negativo.

Regolazioni: ampiezza orizzontale - ampiezza verticale - linearità verticale - effetto cuscino - interno e esterno - frequenza verticale - frequenza orizzontale - fase orizzontale - SHIFT verticale.

24000V a O beam - con questa specificità: il monitor è garantito contro le emissioni di raggi X spuri, dal tubo

Speciale circuito a norme internazionali per la limitazione della emissione di raggi X

Automatica

Automatica

Orizzontale 15.625Hz ± 500 - Verticale 50 ± 60 Hz

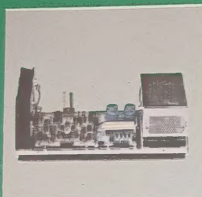
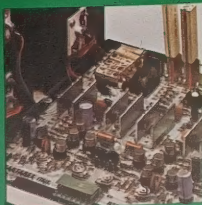
Luminosità, contrasto e pulsante degaussing trasportabili dal telaio per una comoda regolazione in utenza.

Completo di cinescopio: 14" mm $\sim 370 \times 350 \times H = 310$

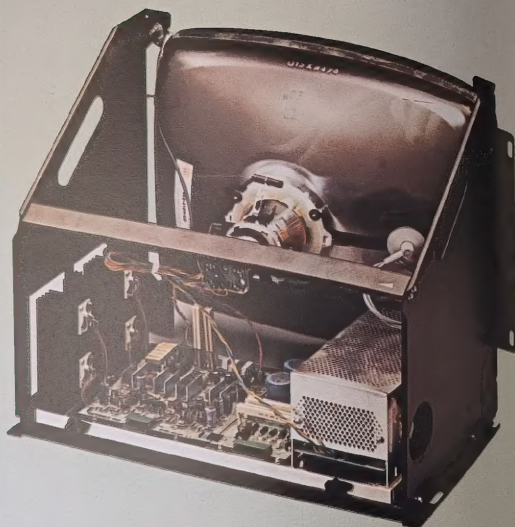
20" mm $\sim 510 \times 440 \times H = 410$

Monitor completo Kg. 12,3 - Cinescopio Kg. 3

di lavoro: 0° C ± 55 ° C ambiente di immagazzinamento: -40° C ± 65 ° C.



MT RV XY monitor



è un prodotto HRS:

**H
HIGH
RELIABILITY
SERIES**



HANTAREX

electronic equipment manufactures

50134 FIRENZE - ITALY
36 r, Via G. Fabroni

Tel. (055) 483176-7-8-9
Telex 572341 Hantar-I

MT RV monitor XY

Questo speciale monitor MT RV XY, così chiamato per la sua particolare prerogativa di rappresentazione cartesiana, è la dimostrazione del continuo aggiornamento tecnologico di HANTAREX nel campo dei monitors per Video-Games, di struttura meccanica elettronica particolarmente progettata per un'alta affidabilità.

Fa parte dei prodotti della nuova serie HRS, cioè High-Reliability-Series, dei quali, grazie al processo di progettazione e produzione di tipo professionale, si garantisce un alto grado di affidabilità, quindi durata del prodotto stesso.

Questo monitor, collegato a piastre logiche di giochi espressamente progettati per le sue caratteristiche, è capace di riprodurre nel suo cinescopio ad altissima risoluzione qualsiasi disegno.

Con questa nuova serie HANTAREX non è solamente presente nel campo dei Video-Games con un prodotto di qualità, come il Monitor Vettoriale, ma esprime soprattutto tutta la sua esperienza e capacità tecnica, in grado di risolvere qualsiasi problematica del settore, che i propri clienti possono incontrare nei nuovi progetti.

CARATTERISTICHE TECNICHE GENERALI:

Cinescopio	15" - 20" - 24" 110° - cinescopi di tipo speciale per X-Y
Alimentazione	220V AC + 10% - 15% 50-60 Hz - alimentazione a trasformatore isolato da rete - assorbimento totale 100w
Ingresso segnali	a) standard analogici b) opzionali digitali 10 BIT
Geometria	n. 2 controlli di linearità per il canale X n. 2 controlli di linearità per il canale Y
Alta tensione	14.000 V a 0 beam
Raggi X	speciale circuito a norme internazionale per la limitazione della emissione dei raggi X
Controlli	luminosità, contrasto, fuoco
Dimensioni	altezza 405 mm., larghezza 505 mm., profondità 380 mm.
Peso	Kg 18
Temperatura	di lavoro: 0°C ÷ 55°C; ambiente di immagazzinamento: - 40°C ÷ 65°C

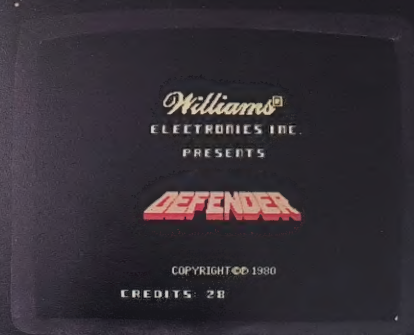
GAMES ELECTRONIC FLOWERS

di MAURIZIO e PAOLO PAGELLA

Via delle Ginestre, 14 - 18038 SAN REMO (IMPERIA)
Tel. 0184/86341

DISPONIAMO DI
TUTTI I VIDEO GIOCHI **ASTRALI**
DEL MOMENTO

SIAMO A DISPOSIZIONE
DELLA CLIENTELA PER CONVERTIRE
I VECCHI VIDEO
IN NUOVI MODELLI



COSTRUITO DALLA:
VIDEO GELECTRONIC GAMES S.R.L.

IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA SU LICENZA DELLA:

Williams 
ELECTRONICS, INC.

DEFENDER
IS A REGISTERED TRADE MARK

RIVENDITORE AUTORIZZATO PER

DITTA **FOGAM**

UMBRIA - TOSCANA

DI FANZI GIORGIO - ☎ 0575/26316
Via Guadagnoli, 73 - 52100 AREZZO

la tecnologia dell'era spaziale in

TECHINA

ROCK-OLA®



LEANTE

MILANO - Corso Lodi, 59
Tel. 02/5397361-5394783

NAPOLI - Via B. Tanucci, 72/74
Tel. 080/298022



gettone
sostituisci
moneta
con entrata
da tutti
i lati



gettone con
scanalature
a ribasso
con entrata
da tutti
i lati



gettone con
scanalature
radiali
con entrata
da due
lati



gettone con
scanalature
simmetriche
con entrata
da quattro
lati

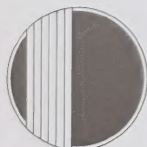
**MAGGI
CONIATURE**

20141 MILANO / VIA VERRÒ 37/A - (ITALY)
TELEFONO (02) 8465941 (3 linee)
TELEX: 310677 ASLOMB I 318 MAGGI
390406 ASLOMB I 318 MAGGI

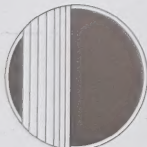
Produzione gettoni di tutti i tipi
per apparecchi da trattenimento
e per la distribuzione automatica

mascherine universali
cementate, temperate, nikelate
per tutte le esigenze

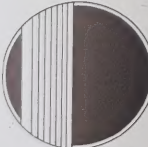
il gettone assolutamente inimitabile



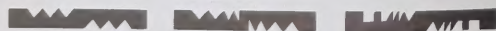
CHIAVE N. 000



CHIAVE N. 002



CHIAVE N. 137

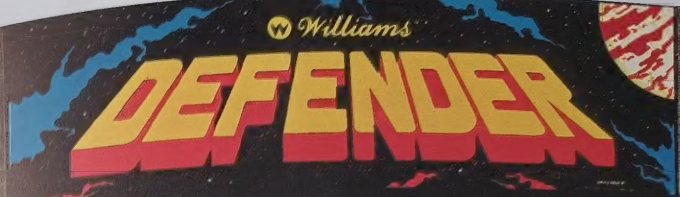


CODICE SCANALATURE

1	2	3	4	5
6	7	8	9	0

dep. mod. N. 21212 / brev. N. 22908

elimina
completamente
la possibilità di
introdurre
qualunque altro
tipo di gettone,
perché l'apposita
mascherina
consente il solo
passaggio di gettoni
a chiave comune
di normale
produzione, od a
chiave in esclusiva
prodotti
su richiesta.



COSTRUITO DALLA:
VIDEO GELECTRONIC GAMES S.R.L.

IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA SU LICENZA DELLA:

Williams
ELECTRONICS, INC.

DEFENDER

IS A REGISTERED TRADE MARK

RIVENDITORE AUTORIZZATO PER
LE
TRE VENEZIE

DITTA
DONATONI SALVATORE
Via Massimo D'Azeglio, 4/A
37123 VERONA - ☎ 045/26468-7513552



di Giuliano Lodola

COSTRUZIONE GIOCHI PER BAR

Via Gino Menconi, 64
54031 Avenza - (Massa Carrara)
Telefono 0585/52782 - 58600

"BLACK-HOLE,,

DOPO IL SUCCESSO DEL "BASKET WORLD TROTTER" PRESENTIAMO L'ULTIMO NATO FRUTTO DELLA NOSTRA ULTRADECENNALE ESPERIENZA NEL CAMPO DELL' AUTOMATICO:

"BLACK HOLE" STESSE SCHEDE, GRANDE AFFIDABILITÀ, SICUREZZA COMPLETA DI FUNZIONAMENTO CI HANNO PERMESSO DI **GARANTIRE LA PARTE ELETTRONICA (DIECI SCHEDE) PER TUTTA LA VITA DELL'APPARECCHIO** CONTRO QUALSIASI GUASTO O DIFETTO (NON PROVOCATO). PER TUTTA LA VITA DELL'APPARECCHIO NON VERRÀ PAGATA RIPARAZIONE ALCUNA, ANCHE IN CASO DI SOSTITUZIONE DELLE SCHEDE. LA STESSA ASSISTENZA TECNICA E GARANZIA GRATUITA SARÀ PRESTATATA PRESSO I NOSTRI RIVENDITORI AUTORIZZATI, MUNITI DI VALIGIE CONTENENTI TUTTO IL KIT ELETTRONICO SCHEDE PER POTER SUPPLIRE E FAR FRONTE AD OGNI EVENTUALE RIPARAZIONE.

È IN PREPARAZIONE NEI NOSTRI LABORATORI L'ULTIMA NOVITÀ IL FLIPPER ELETTRONICO A DUE PIANI DI GIOCO CHE SEGUIRÀ IL "BLACK HOLE".

I NOSTRI PRODOTTI SONO A VOSTRA DISPOSIZIONE PRESSO LE SEGUENTI DITTE DA NOI AUTORIZZATE ALLA VENDITA.

per il VENETO:
Dalla Pria Riccardo e Paolo
Via Provinciale, 77
Corte di Piove di Sacco (PADOVA)
Telefono (049) 580045

per la LOMBARDIA:
Felici Mirella
Via Conegliano, 1
MILANO
Telefono (02) 2890991

SI CERCANO RAPPRESENTANTI PER LE ZONE LIBERE



PRECISIONE E SERIETÀ



di Giuliano Lodola

COSTRUZIONE GIOCHI PER BAR

Via Gino Menconi, 64
54031 Avenza - (Massa Carrara)
Telefono 0585/52782 - 58600

"BLACK-HOLE,,

.....una cosa
dell'altro
mondo



AL SERVIZIO DEI GESTORI



QUASAR

by ZACCARIA



DESCRIZIONE DEL GIOCO

IL GIOCO CONSISTE DI QUATTRO DIFFERENTI FASI AMBIENTATE NELLO SPAZIO, DOVE IL GIOCATORE DEVE COMBATTERE LE SUE BATTAGLIE, MUOVENDO LA PROPRIA NAVICELLA SU TUTTO LO SCHERMO.

DOPO AVER SUPERATO CON SUCCESSO TUTTE LE SERIE DI SCONTRI, IL GIOCO RICOMINCIA ED IL GIOCATORE DEVE AFFRONTARE OGNI VOLTA MAGGIORI DIFFICOLTÀ. L'ABILITÀ DEL GIOCATORE LO RENDERÀ CAPACE DI CONTINUARE IL GIOCO ENTRANDO OGNI VOLTA IN BATTAGLIA FINO A CHE TUTTE LE PROPRIE NAVICELLE SPAZIALI SIANO DISTRUTTE.

IL GIOCO,
LA TECNICA,
I VANTAGGI,

NEL "VIDEO-GAME"
PIÙ RICHIESTO DELL'ANNO



PHASE 1



Primo scontro

In questa fase la navicella può essere mossa a sinistra o a destra, se il giocatore usa il pulsante di destra (destra) di distruggere i dieci volanti che escono all'estremità dello schermo.

PHASE 3



Terzo scontro

La navicella entra nel tunnel del tunnel, ed il giocatore utilizza i pulsanti di destra e sinistra per guidare la navicella schivando la pioggia di meteoriti. Contemporaneamente, con il pulsante di fuoco (pulsante di destra) del joystick del Quasar, che è alla fine del tunnel, favorendo così l'uscita del tunnel. Se la nave esce fuori del tunnel, cadrà indietro nello spazio.

PHASE 2



Secondo scontro

In questa fase il giocatore, premendo il pulsante di avanzamento può muovere la propria navicella in qualunque posizione dello schermo. I pulsanti di destra e sinistra, consentono la rotazione dell'animazione combinate con una vera e propria battaglia contro la forza dell'avversario che aspetta dal basso a destra. Il pulsante di spazio è raffica, distrugge i nemici. Al cessare dello schermo, compare l'avviso finale (finale). Questa fase deve essere terminata prima dell'esaurimento del carburante, altrimenti la navicella esplode. Quando questa fase è completata, l'energia residua è aggiunta al punteggio principale.

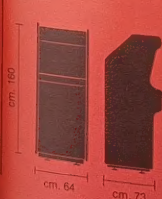
PHASE 4



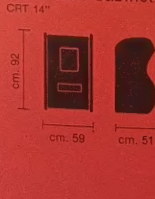
Ultimo scontro

Nella fase finale la nave rimane al centro dello schermo, minacciata di distruzione dalle incandescenti meteoriti che si muovono di ogni direzione. Il giocatore ruota la navicella, distruggendo le meteoriti prima della collisione. Se tutte le meteoriti vengono distrutte la navicella discenderà al bordo dello schermo ed il gioco ricomincerà.

mod. Regular Cabinet
CRT 20"



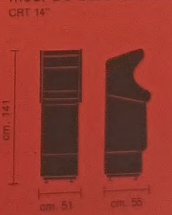
mod. Wall Cabinet
CRT 14"



mod. Cocktail table
CRT 14"



mod. De Luxe Cabinet
CRT 14"





RIVENDITORE AUTORIZZATO PER
LA
EMILIA ROMAGNA

DITTA
AMERICAN GAMES
di ANGELO FERRARI e C. s.n.c.
Via Gandhi, 13-43100 PARMA
☎ 0521/998642-998484

COSTRUTTRICE
DEI VIDEO GIOCHI

UNI WARS
BATMAN
SPACE CASTLE
PHOENIX



Amusement Technology
INDUSTRIA ELETTRONICA
PER IL TEMPO LIBERO

UFFICIO VENDITE:

AMERICAN GAMES di A. FERRARI e C. s.n.c.
Via Gandhi, 13-☎ 0521/998642-998484-43100 PARMA

LA
Williams®
ELECTRONICS INC

PRESENTA IN ANTEPRIMA SUL MERCATO ITALIANO
IL RIVOLUZIONARIO FLIPPER A "DUE PIANI"



BLACK KNIGHT

ATTRATTIVA DELLA
PROTEZIONE MAGNETICA
NOVITÀ DEL BONUS BALL
A TEMPO
2 o 3 PALLINE DA GIOCARE
CONTEMPORANEAMENTE
NOVITÀ DEI BANCHI
DELLE TARGHETTE
CHE SI REALIZZANO A TEMPO

IMPORTATRICE ESCLUSIVA PER L'ITALIA
ASSISTENZA E RICAMBI ORIGINALI

AMERICAN GAMES di A. FERRARI e C. s.n.c.
Via Gandhi, 13-☎ 0521/998642-998484-43100 PARMA

DITTA **SALERNO NATALE**

Via Resnati, 10 - ☎ 02/544146 - 20137 Milano

VIDEOGIOCHI: NOVITÀ
MODIFICHE SU VIDEOGIOCHI

POTENZIOMETRI ORIGINALI

ALLEN-BRADLEY
U.S.A.



VENDITA
JUKE-BOX N.S.M.
RICAMBI ORIGINALI N.S.M.
E ASSISTENZA

Williams
DEFENDER

Williams
ELECTRONICS INC.
PRESENTS
DEFENDER
COPYRIGHT © 1980
CREDITS 28

COSTRUITO DALLA:
VIDEO GELECTRONIC GAMES S.R.L.

IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA SU LICENZA DELLA:

Williams 
ELECTRONICS, INC.

DEFENDER
IS A REGISTERED TRADE MARK

RIVENDITORE AUTORIZZATO PER
LA
LOMBARDIA

FONOGAMES s.a.s
Via Padova, 93 - 20127 MILANO
☎ 02/2899061 - 2827505

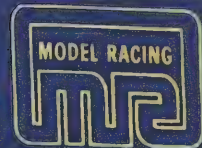
The 1st talking video game!



MODEL  RACING S.p.A.

Via Brecciaata, 27 - MONTEMARCIANO (Ancona) ITALY
Tel. 071/915163-915286 - TELEX 600329 MOD RAC I

**UNA ECCEZIONALE
ACCOPPIATA DELLA**



L'IMPLACABILE

BELLISSIMO

"UCCELLO DI TUONO"

CHE PRIMA DI ESSERE DISTRUTTO

FARÀ ARRABIARE DIVERTENDO

**T
H
U
N
D
E
R
B
I
R
D**

**R
A
D
A
R

C
R
O
S
S**

ORA ANCHE IL RADAR!!

AIUTERÀ, SE SI É ABILI,

A SFUGGIRE A QUATTRO

IMPLACABILI AUTO, CHE

INSEGUONO SENZA TREGUA

MODEL  RACING S.p.A.

VIA BRECCIATA 27 MARINA DI M. MARCIANO (ANCONA) ITALY

tel. 071/915163-915286 - telex 600329 MOD RAC I

*In vendita
presso le nostre
filiali*

MONDIAL MATIC

Via del Sodarello, 87 - Sesto Fiorentino - FIRENZE - Tel. 055 - 44.39.98

COSTRUZIONI VIDEO GAMES - IMPORT-EXPORT

presents

**LASER COMMAND
MOON CRESTA
UNI WARS
PUC MAN
PHOENIX
SPEAK AND RESCUE**



PRONTA CONSEGNA - KIT COMPLETI DI PIASTRA - LOGICA -
CABLAGGI - VETRI - SPORTELLI - MODIFICHE

"COME FLY WITH ME"

ESCLUSIVISTA
PER L'ITALIA
DELLA

STERN
PUNTI DI VENDITA
IN TUTTE LE REGIONI



POSTICCI UGO

VIA CORRADINO CHIGI, 7
53100 SIENA - TEL. (0577) 40349

CONCESSIONARIA
PER L'ITALIA
DELLA

SEGA

LANDI & C. s.r.l.

R'S - JUKE BOX - CALCINI - RICAMBI - FLIPPER'S

NAPOLI
VIA POGGIOREALE, 163 a - 163 b
TELEF. (081) 334971

NELLA PIÙ GRANDE AZIENDA DI
RICAMBI D'ITALIA

IN PREPARAZIONE LISTINO AGGIORNATO



CALCINI
GARLANDO

Modello MARACANA

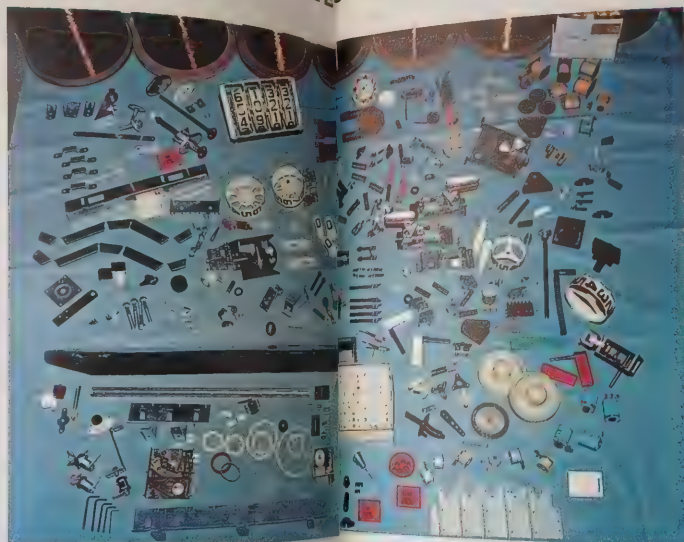


MOD. DERBY
FORMATO REGOLAMENTARE
FACILMENTE RIEGABILE
VERNICIATO A FORNO



The Lux
Two Game Pool Table

DOPPIA GETTONIERA



GOMMINI ORIGINALI U.S.A.



Serie 5000

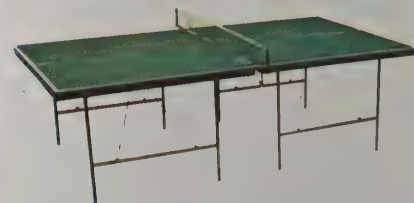
LANDI & C. s.r.l.

NAPOLI
VIA POGGIOREALE, 163 a - 163 b
TELEF. (081) 334971

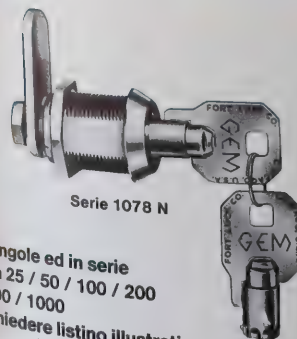
JUKE BOX - CALCINI - RICAMBI - FLIPPER'S - JUKE



Modello FAMILIARE



MOD. MATCH
FORMATO REGOLAMENTARE
FACILMENTE SMONTABILE
MODELLO ECONOMICO



Serie 1078 N

Singole ed in serie
da 25 / 50 / 100 / 200
500 / 1000
Chiedere listino illustrativo



Modello DELUXE
cuscineti a sfera



SPECTAR



The Challenge Awaits You
SPECTAR—Where the Profits Begin

ELLI BERTOLINO

TORINO

CORSO VERCELLI, 28 - 30
 10078 VENARIA REALE - TORINO

TEL. (011) 4240961 - 2 - 3
 TELEX 212229 FRABER I

SAELOR - NUOVA ELETTRONICA

Via Alberto Mario, 26 - 95100 CATANIA - Tel. 095/386211

Operatori:
 difendetei dai costi molto elevati
 portateci i vostri vecchi videogiochi,
 noi li trasformeremo
 nelle ultime novità del momento:

L'INSUPERABILE

PUCK MAN

(caccia di ominidi nel labirinto),

L'ECCEZIONALE

BIG UNI WAR

(guerra spaziale in 4 stadi)

- Formiamo gruppi TV Color **CABEL**
- Le vostre schede logiche,
 le modifichiamo in:
**MOON CRESTA, BIG WAR, ASTEROID,
 LUNAR RESCUE**
- Disponiamo di schede logiche, complete
 di cablaggio e pulsanti, per tutti
 i suddetti videogiochi.

ORGANIZZAZIONE **BONTEMPI** s.r.l.

IMPORT - EXPORT

BILIARDINI ELETTRICI - JUKE BOX - GIOCHI VARI - ATTRAZIONI

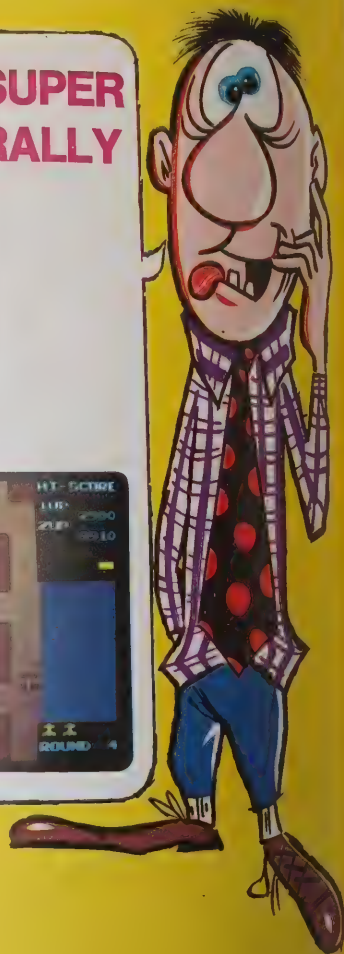
00185 ROMA - P.le Aldo Moro, 8 - Tel. 491633 - 4956970



**SUPER
RALLY**



**SUPER
RALLY**



automat

1

Questo primo numero di Automat '81 contiene, tra l'altro, servizi su due tra le più importanti rassegne mondiali dell'automatistico: l'ATE di Londra e l'IMA di Francoforte. Sono due tradizionali appuntamenti che all'inizio della nuova stagione servono un po' da cartina di tornasole per l'andamento del mercato. Da ambedue sono scaturite queste indicazioni: continua il successo dei videogiochi; è in fase di grande recupero il flipper elettronico, in piena evoluzione; si conferma il ruolo di primo piano dell'industria italiana, che attira sempre di più l'interesse degli operatori di ogni parte del mondo. L'affermarsi della nostra produzione si verifica nonostante i noti limiti per la carenza legislativa esistente in Italia e nonostante il pesante aggravio fiscale che assurdamente la penalizza. Quando i nostri governanti arriveranno a capire l'importanza di un settore produttivo tra i pochi ad essere in attivo con la bilancia dei pagamenti?

Pubblicazione Ufficiale
della S.A.P.A.R.

Direttore responsabile:
Pietro Fiore

Redattore Capo:
Maurizio Maneschi

Comitato di Redazione:
Comitato di Presidenza
S.A.P.A.R.

Amministrazione e
Redazione:

00161 ROMA
Via di Villa Patrizi, 10
Tel. 84.41.505 - 841.481

Tutti i versamenti vanno
eseguiti sul c/c postale
n. 3675006 - intestato a
« Rivista dell'Automatico
"Automat" ».

Le tariffe pubblicitarie
saranno fornite a richiesta

Riproduzione ammessa con
citazione della fonte

Registrazione Tribunale di
Roma N. 8474 del 1-2-1962

Spedizione in abbonamento
Postale Gruppo III, 70%

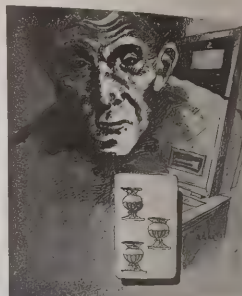
La « Tipo-Graf »
Via Acherson, 57
Tel. 83.47.75



La 37ª edizione dell'Amusement Trades Exhibition (ATE), si è tenuta all'Olympia Hall di Londra dal 12 al 15 gennaio (pag. 36)



Il centro fieristico Messelände di Francoforte ha ospitato, dal 22 al 25 gennaio, l'IMA '81, la rassegna tedesca dell'automat (pag. 39)



Il disegno di Maurizio De Luca, che illustra il racconto del mese di Valentino Morante (pag. 61)

automat

RIVISTA ITALIANA DELL'AUTOMATICO
MENSILE

sommario

- ☐ Sapar: passato e presente
- ☐ Il flipper rimonta sul videogioco - boom
- ☐ IMA '81: un successo oltre le previsioni
- ☐ Non è stato uno... scherzo da prete
- ☐ Il gioco non è solo gioco
- ☐ Il flipper come terapia
- ☐ Rollerflipper che passione!
- ☐ Il nostro aiuto ai terremotati
- ☐ Goffredo, tre ricordi nel flipper
- ☐ Spagna: una legge « in prova » per l'automat
- ☐ Fisco: notizie - flash
- ☐ Spazzolino self - service
- ☐ Giro del mondo

Pietro Fiore	34
Maurizio Maneschi	36
Mary Openshaw	39
Antonino Buratti	41
Domenico De Gregorio	44
D. D. G.	55
Marta Simoni	56
	59
Valentino Morante	61
Mary Openshaw	64
Giancarlo Mengucci	66
Umberto Moro	68
	80

automat



In copertina:
Milly Carlucci, bellissima presentatrice
e animatrice di programmi televisivi,
segue la moda del rollerflipper
(foto di Palmiro Muci)

Anno 20
Gennaio-Febrero 1981

1-2



di
Pietro Fiore

Sapar: passato e presente

Questo numero di «Automat» va in stampa alla vigilia della riunione del Comitato Direttivo, convocato per la prima decade di marzo, che dovrà esaminare ed approvare, fra gli altri argomenti, lo schema del bilancio consuntivo 1980, un bilancio che si è chiuso positivamente a conferma della rigorosa impostazione amministrativa e di gestione in atto nella «azienda» Sapar.

Anche se il risultato esprime in termini aridamente numerici il frutto della accresciuta sensibilizzazione degli Organi Direttivi su un argomento importante come il bilancio, il fatto non può essere sottovalutato, se si considera quanto lunga e accidentata sia stata, dal 1975 ad oggi, la marcia di avvicinamento all'obiettivo di contenere la spesa nei limiti consentiti dalle entrate.

Questa consolare premessa non dimostra, naturalmente, che il 1980 sia stato per l'Associazione un anno esaltante, ricco di avvenimenti e di successi. Ce

l'hanno impedito i mutamenti nel Governo e la precarietà degli interlocutori dei Dicasteri dai quali dipende ogni iniziativa legislativa di interesse associativo. Si dà poi il caso che anche noi della Saporviviavmo ed operiamo in Italia e il 1980, lo sappiamo, non è stato, per il nostro Paese, un anno da ricordare con particolare nostalgia.

Quando nel lontano 1962 un gruppo di associati, «raccolgendo le aspirazioni di quanti avevano iniziato la loro attività professionale nel settore del divertimento automatico, sottoscrissero l'atto costitutivo della Sapor», nessuno avrebbe immaginato ciò che in effetti è poi accaduto nell'arco di vent'anni, nell'area del tempo libero e della ricreazione. Con quell'attestato rilasciato ai fondatori ma destinato idealmente a tutti gli associati, la Sapor intende ricordare una data significativa per la storia dell'Automatistico italiano, una data che aveva aperto il cammino alle aspi-

razioni di coloro che alla Associazione aderirono, fiduciosi di trovare nella Sapor l'interprete più sensibile delle istanze che si levavano da ogni parte d'Italia.

Se l'Associazione sia riuscita nel suo intento, lasciandolo giudicare ai soci. Ciò che può invece essere utile, in questo momento, è tentare una analisi dei nostri comportamenti e di alcuni fenomeni che hanno accompagnato l'attività associativa nell'ultimo quinquennio per effetto del crescente sviluppo dell'Automatistico.

Certo, dal 1962 ad oggi, l'Automatistico e coloro che ne sono stati i diretti protagonisti, di strada ne hanno percorso parecchia. Merito esclusivo dell'Associazione? E' forse presunzione affermarlo. L'Automatistico ha costituito uno di quei fenomeni il cui sviluppo si sarebbe ugualmente verificato, anche se in maniera diversa, indipendente dalla azione coordinatrice, di sostegno e promozionale svolta dalla Sapor. Merito della Associazione non è soltanto quello

di essere riuscita a strappare, in un momento in cui tutto ci crollava addosso, la legge che ci ha consentito di svolgere, in un clima di serrata ma civile competizione, l'opera di sensibilizzazione che ha fatto dell'Automatistico una attività rispettabile, ma la sua fermezza nel rintuzzare quei tentativi che potevano trasformarla in una succursale da utilizzare per fini che di associativo avevano soltanto la facciata.

Una ricognizione sugli orientamenti dell'ultimo periodo dà risalto ad un fenomeno meritevole di attenzione per la sua peculiarità e per le sue possibili ripercussioni. Nella valutazione dei rispettivi momenti emerge, per la sua importanza, il rapporto esistente tra il passato ed il presente, attraverso il quale si possono individuare le cause di un processo a forbice, da tempo in atto, che

vede assottigliarsi le fila degli associati, nella misura in cui cresce l'area operativa dell'Automatistico sotto la spinta del suo sviluppo industriale. La chiave di lettura del fenomeno va ricercata in tendenze devianti, non perfettamente in linea con le finalità perseguite dalla Sapor, che rimangono la crescita sociale e la rigida difesa dei principi statuari.

Uno degli episodi che ha sollevato l'interesse di tutti gli associati oltre che del mondo produttivo e degli operatori di tutta Italia è stata senza dubbio la riunione organizzata da questi ultimi al Jolly Hotel di Milano il 13 gennaio 1979 alla quale parteciparono numerosi e qualificati esponenti della Sapor. L'esito di quella riunione non fu quello auspicato dai rappresentanti della Associazione. E' forse mancata, in quella occasione, l'esatta visione di un chiaro disegno sociale. Non sappiamo se ci furono errori di prospettiva o se il tentativo di approccio mirava a rea-

lizzare interesse impossibili. Tutto è forse dipeso dagli scopi che l'iniziativa voleva conseguire. Se il risultato non è stato positivo vuol dire che i promotori non seppero dare prova di sufficiente chiarezza nell'interpretare le aspirazioni dei convenuti o che il disegno di chi vi partecipò era sbagliato. Quello di cui non ci si può rallegrare è che di quell'incontro, forse irripetibile, non è rimasto nulla. Per questo il recupero di precise finalità associative e di un ampio coinvolgimento delle risorse umane ed economiche dell'intero settore diventa più che mai auspicabile. L'efficienza della struttura organizzativa dipende soprattutto dalla qualità delle sue componenti umane. Responsabilizzarle costituirà in futuro il banco di prova dei rispettivi valori e delle effettive possibilità di aggregazione delle energie presenti nello «staff» dirigente. Al di fuori di queste regole non c'è che improvvisazione ed avventurismo.

Il flipper rimonta sul videogioco-boom

di Maurizio Maneschi

L'Amusement Trades Exhibition che aveva luogo tradizionalmente l'ultima settimana di gennaio all'Alexandra Palace, quest'anno, a causa di un violento incendio che ha mandato completamente distrutto il vecchio palazzo, ha dovuto trasferirsi all'Olimpia Hall e svolgersi dal 12 al 15 gennaio. Non sappiamo se gli organizzatori siano stati costretti ad anticipare il periodo della esposizione per l'indisponibilità dell'Olimpia, oppure se abbiano preso la parola al balzo per effettuare la rassegna prima dell'IMA, l'esposizione tedesca dell'automatistico, che dallo scorso anno aveva scelto, e non a caso, come periodo i giorni immediatamente precedenti all'ATE. Noi propendiamo per questa se-

conda ipotesi: le mostre del settore si vanno così moltiplicando, che inevitabilmente è sorta anche la concorrenza.

Se il trasferimento è stato positivo per gli organizzatori, altrettanto lo è stato per gli espositori e soprattutto per i visitatori.

L'Olimpia Hall non soltanto è risultata più moderna ed accogliente, ma soprattutto, trovandosi a Kensington, quindi in una zona centrale di Londra, facilmente raggiungibile in meno di un quarto d'ora.

E' stata forse questa considerazione ad indurre gli organizzatori a portare il costo dell'ingresso per i giorni dal 13 al 15 da 3 a 10 sterline, che al cambio attuale corrispondono a circa 23 mila lire. Non

solo, ma per il giorno 12 era prevista una tariffa speciale di 20 sterline.

E pensare che alcuni nostri operatori si sono lamentati, considerando troppo cara la somma di cinquemila lire richieste per l'ingresso all'ENADA!

Occupiamoci ora della rassegna che, come più volte abbiamo avuto occasione di dire, è seconda per importanza soltanto all'AMOA di Chicago, anche se la mostra dell'automatistico, che si tiene a Tokyo ai primi di ottobre sta sempre più seriamente minacciando la sua posizione.

Anche quest'anno è stato battuto il record degli espositori, che sono stati ben 167. Per quanto concerne i visitatori, pur non avendo ancora i dati della

loro affluenza, per quello che abbiamo potuto constatare ci sembra di poter tranquillamente affermare che il numero record del scorso anno è stato ampiamente superato.

Vi diciamo subito che la nostra cronaca sarà riservata alle ditte italiane presenti alla rassegna con un proprio stand o che hanno presentato la loro produzione presso lo stand del loro concessionario inglese, ed alle grandi aziende americane e giapponesi che sono all'avanguardia nel settore.

Iniziamo con la Model Racing, nel cui stand, allestito con buon gusto e sobrietà, abbiamo incontrato oltre a Franco Chi-nea, il dr. Bazzardi, che dirige l'agenzia di Roma, e Pelli, responsabile del

rapporti con l'estero, che, dopo circa un anno, attratto dalla « sirena » dell'automatistico, è tornato a lavorare per la ditta anconetana. Al simpatico Pelli un bentornato tra noi.

L'azienda di Montemarcano ha presentato l'ormai collaudato tiro Gun Champs, il video Punk Man e, quale novità, i video « astrali » Thunderbird, Stratovox e Star Citadel che hanno riscosso grande interesse tra i visitatori. Degli stessi apparecchi è stata curata anche la versione da tavolo.

La Ditta F.lli Zaccaria non poteva non essere presente con un suo stand alla rassegna londinese, considerato che il mercato inglese lo assorbe, tramite l'Allied Leisure, la mag-

gior parte della sua produzione.

Oltre al bel flipper elettronico a 4 giocatori Space Shuttle ed al Sea Battle, un gioco video per sale attrazioni con cabina e seggiolino, la ditta bolognese ha esposto il video Phoenix ed il video Quasar, progettato e realizzato interamente dall'azienda, che rappresenta un gioco estremamente sofisticato ed originale, tanto da essere considerato da molti operatori come uno degli apparecchi più interessanti della rassegna. Sia del Phoenix che del Quasar viene prodotta anche una versione dalle misure d'ingombro ridotte, particolarmente adatta per locali piccoli o di lusso.

L'Hantarex, la ditta fiorentina specializzata nella

produzione di monitors per video giochi che esporta in tutto il mondo, anche in questa occasione ha fatto le cose in grande. Nel suo stand due magnifiche hostess in divisa verde smeraldo distribuivano in continuazione caffè ed aperitivi ai visitatori. Non ci sembra il caso di aggiungere che lo stand era sempre affollatissimo.

Per festeggiare, poi, il 30° anno di attività, l'Hantarex ha dato presso uno degli alberghi più eleganti di Londra, un ricco ricevimento al quale sono intervenuti, oltre a molti operatori stranieri, quasi tutti gli operatori italiani presenti a Londra per l'ATE.

Alla rassegna, l'azienda fiorentina ha presentato i monitors a colori MTC 900,

l'MTRVXY, un generatore di barre a colori, e, quale importante novità, che ha richiamato l'interesse degli addetti ai lavori, un alimentatore switch, che consentendo l'alimentazione sia del monitor che della logica, elimina tutti gli alimentatori, con riduzione, quindi, di calore e di peso.

Alla mostra erano presenti con un proprio stand alcune ditte italiane che costruiscono attrazioni per lo spettacolo viaggiante, quali i F.lli Pinferi, Zampierla, la SDC e la COEL, la cui produzione molto apprezzata, viene esportata in tutto il mondo.

Tra le ditte italiane presenti con la propria produzione alla rassegna londinese, una particolare citazione merita l'Elettron-



La 37° edizione della rassegna inglese, svoltasi all'Olimpia Hall dal 12 al 15 gennaio, ha confermato il momento magico dei videogiochi, ma anche registrato il prepotente ritorno dei biliardini elettronici in piena evoluzione. Vivo interesse per la produzione italiana

Il flipper rimonta sul videogioco boom

Io di Firenze il cui bel videogioco Stellar Castle, esposto in ben sei stands, ha ottenuto un grande successo.

Vivo interesse, e non poteva essere altrimenti, hanno destato i calcio ball della ditta Garlando presentati dall'Allied Leisure, le contanome Save Time della ditta Pandolfini e Mazzarello esposte nello stand della ditta Pandolfini e i calcioball della ditta Roberto Sport in mostra nello stand di Philip Sheffras e nello stand della Thomas's Leisure Group le gettoniere della Brembateonica, i kiddy-rides dell'Automatic Toys e della Sela.

La Ditta Maggi, che produce i noti gettoni scannati per apparecchi da gioco e per i distributori automatici, ha svolto un proficuo lavoro presso lo stand dell'Eurocoin sua rappresentante per l'Inghilterra.

In tema di apparecchi da gioco, apriamo una parentesi per informare i lettori che con una modifica della « Gaming Law » (la legge inglese che regola il settore dell'automatistico) è stato portato il limite massimo della vincita da 1 a 2 sterline.

Un buon lavoro è stato fatto anche dalla Mondial

Matic di Sesto Fiorentino che opera sul mercato inglese da circa un anno tramite un suo concessionario, che si occupa della vendita dei videogiochi della ditta di Sesto Fiorentino non solo per il Regno Unito ma anche per il resto dell'Europa.

Veniamo ora alle grandi aziende americane e giapponesi, i veri colossi del settore.

L'Atari, oltre al già noto Battlezone, il cui modello è stato presentato nella versione normale ed in versione più piccola, ha portato alla rassegna, quale novità, il video Red Baron, dal gioco piuttosto complicato, ma che appassiona sicuramente quei giovani che, stanchi dei giochi troppo facili, cercano impegni più difficili cui cimentarsi.

La Gremlin/Sega ha presentato lo Space Tactics una cabina con seggiolino per sale attrazioni ed i videogiochi Carnival ed Astro Blaster, quest'ultimo anche « parlante ».

La Exidy ha proposto un bel videogioco: lo Spectar.

La Williams ha portato alla rassegna uno dei videogiochi più interessanti, il Defender, dal gioco veloce e spettacolare, che ha ben 54 differenti suoni ed una centrale elettronica con 5 schede con alimentazione.

La Williams ha anche presentato la sua gamma di flippers elettronici tra cui l'Alien Poker e, quale grande novità, il Black Knight, che presenta due piani di gioco: il primo, quello rialzato, occupa un

quarto del flipper ed è collegato al piano inferiore tramite tre scivoli, l'apparecchio ha due « pinne » respingenti anche sul piano rialzato.

Anche la Bally, con il Flash Gordon, ha presentato un flipper a doppio piano sul genere di quello già descritto. L'unica differenza, oltre al gioco naturalmente, è che sul piano rialzato presenta una sola « pinna » respingente, anziché due.

La ditta americana ha esposto, inoltre, i flippers elettronici Skate Ball e Xenon.

La Stern ha proposto tre modelli di flippers elettronici: il Flight 2000, il Sea-Which ed il Ceetah, mentre la Gottlieb ha esposto i flippers elettronici James Bond e Time Line.

La Gottlieb sembra interessata anche alla produzione di videogiochi; ha presentato, infatti, il video New York - New York il cui gioco simula l'invasione della metropoli americana con tanto di grattacieli e statua della libertà, da parte di extraterrestri.

Per quanto concerne le aziende giapponesi, segnaliamo i videogiochi Uni Wars e Firebirds della Taito, il Pack Man della Namco, il Moon Quasar e il Crazy Glimbe della Nichibutsu, lo Space Panic, lo Zero ed il Devil's zone dell'Universal. Una citazione particolare merita il Deco Cassette System presentato dalla Data East, consistente in una serie di « cassette » intercambiabili, ciascuna con un tipo di gioco.

E con questo ci sembra proprio di avervi raccontato tutto (o quasi) della rassegna londinese. Dobbiamo aggiungere che sempre crescente interesse per la produzione italiana, che i videogiochi di « boom » e che i flippers, in continua evoluzione (dall'elettronico all'elettronico, « parlante » al doppio piano di gioco) stanno progressivamente riconquistando la posizione di preminenza.

Per concludere due parole sul viaggio da noi organizzato in collaborazione con la British Airways e l'Onda Travel.

Anche quest'anno tutto si è svolto nel migliore dei modi sia per quanto concerne il trasferimento aereo sia per l'ospitalità del Piccadilly Hotel, un albergo che ha incontrato il consenso dei circa cento partecipanti i cui vari problemi sono stati risolti pazientemente dal Sig. Antonio Senso della British Airways e dal Sig. Sergio Vincente Lopez dell'Agenzia Pino's.

Un'ultimissima segnalazione, questa dedicata ai bacchettini di casa nostra che ancora si ostinano a considerare i nostri apparecchi quali figli del demone e come tali da esorcizzare e distruggere. Nelle nuove sale di attesa dell'aeroporto visto il Heathrow abbiamo visto installati alcuni fiammanti videogiochi. Fra quanti anni li potremo vedere anche all'aeroporto di Fiumicino e di Linate?

A FRANCOFORTE DAL 22 AL 25 GENNAIO

IMA '81: un successo oltre le previsioni

di Mary Openshaw



La rassegna tedesca dell'automatistico, ospitata per la seconda volta nell'importante centro fieristico « Messelgelände », ha visto la partecipazione di 100 espositori e l'affluenza record di 9.000 visitatori di trenta paesi

La Mostra commerciale dell'automatistico della Germania, l'IMA, è una delle più importanti dell'Europa continentale. Organizzata per la prima volta lo scorso anno a Francoforte, ebbe un grandissimo successo. È quest'anno il successo è stato ancora superiore. Gli organizzatori avevano calcolato che sarebbero intervenuti circa 7.000 operatori, ma poi si è constatato che il totale effettivo è stato di quasi 9.000. I venti per cento dei visitatori sono venuti da fuori ed hanno rappresentato circa trenta diversi Paesi.

La Hantarex è una ditta della quale si è molto sentito parlare in questi ultimi tempi. Aveva all'IMA uno stand molto attraente, nel quale era presente Luciano Meoni, che si è avvalso della collaborazione di Paolo Maggialioli, il quale parla diverse lingue. La Hantarex, che adesso dispone di fioride succursali in alcuni Paesi europei, ha dichiarato di avere fatto buoni affari.

La Co-El ha esposto i suoi kiddy rides presentandone un'ottima selezione, tra cui un apparecchio diverso e originale a forma di gondola veneziana, con accanto una veduta del Canal Grande per creare l'atmosfera. Era veramente attraente e dovrebbe avere molto successo tra le bambine.

La ditta Flli Zaccaria ha esposto i suoi ultimi flippers ed il video-gioco Quasar, progettato e realizzato da questa azienda, che ha ottenuto un vivo successo in campo internazionale. Fa veramente pia-

IMA '81: un successo oltre le previsioni

cere vedere una ditta italiana che fa effettivamente ogni sforzo per creare dei giochi piuttosto che copiare le idee altrui. Marino Zaccaria e la sua avvenente interprete Manuela erano molto occupati; il signor Zaccaria mi ha detto che alla Fiera di Milano sarà presentato un nuovissimo « Originale Zaccaria ». Non vedo l'ora di vederlo.

La AVG-Automaten-Vertriebs ha presentato, fra l'altro, giochi della Model Racing e di Bertolino. Potevano esserci altri apparecchi di produzione italiana all'esposizione, ma questa era così vasta che non mi è stato possibile visitare tutti gli stands.

Come era da prevedere, l'IMA è stata soprattutto una mostra di videogiochi. Videogiochi di ogni tipo e dimensione erano esposti a profusione e tutte le marche ben conosciute (ed anche alcune che lo sono un po' meno) erano rappresentate. Purtroppo, vi erano troppe copie, ed ancora una volta era assai evidente che questa industria ha bisogno di maggiore originalità.

A proposito di copie, ho sentito all'IMA alcune cose interessanti. Il dr. David Rock-Ola, capo della famosa industria americana che recentemente ha cominciato a produrre videogiochi oltre ai juke-boxes, era molto seccato nel vedere che

un'altra ditta ha presentato una copia del primo videogioco Rock-Ola. Nella sua borsa aveva una diffida ed ha molto insistito nel dire che intende promuovere azioni legali contro qualsiasi ditta di qualsiasi paese che copi i prodotti della Rock-Ola.

Dato che l'IMA si è svolta a così breve distanza di tempo dalla ATE di Londra, c'era veramente poco di nuovo o di diverso da vedere. Tuttavia una ditta, la Loewen-Automaten di Bingen, ha presentato un gioco veramente interessante: una versione da tavolo di un apparecchio da gioco della N.S.M., di cui la Loewen cura la distribuzione. Questa versione da tavolo, una sorpresa per tutti, è stata accolta molto bene. Un rappresentante della ditta ha detto che si prevede che la richiesta della macchina aumenterà fra il dieci e il quindici per cento proprio per via di questa nuova versione. I cocktail tables con video giochi sono stati accettati debolmente al loro apparire nella maggior parte dei Paesi, ma adesso vanno benissimo e questa tendenza si è consolidata. Il loro lato più positivo è il fatto che spesso un gioco in versione da tavolo è accettato in un posto dove un video o un flipper non sarebbero mai stati accolti. Con oltre cento ditte par-

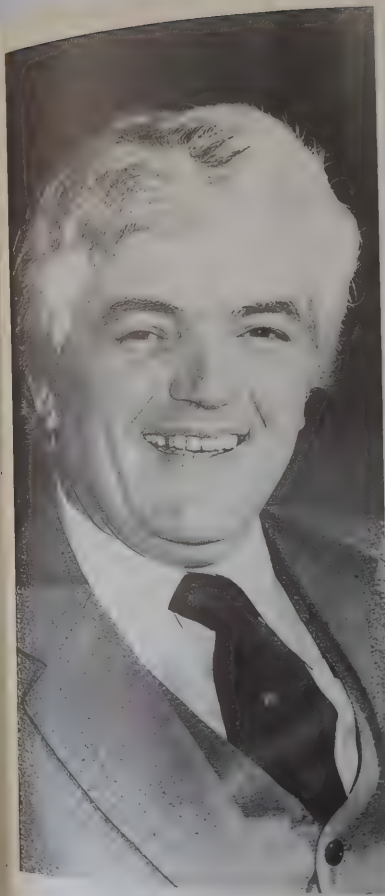
tecipanti, c'era molto da vedere all'IMA. Purtroppo, però, c'era tanto movimento che non ho potuto vedere tutto.

La Germania ha la fortuna di avere leggi giuste e tolleranti per quanto riguarda gli apparecchi con vincita, e questi naturalmente avevano un posto importante alla mostra. Malgrado ciò e l'enorme numero di videogiochi, i flippers vanno ancora molto bene in Germania, almeno quelli veramente buoni. La Pink Panther (Pantera Rosa) della Gottlieb, un flipper a tre palline, era presentato nello stand della Nova, la distributrice della Gottlieb in Germania. Ritenuto il più veloce flipper oggi sul mercato, esercita un grande richiamo e gli operatori lo gradiscono perché è rapido. Un altro flipper che va molto bene in Germania (e altrove) è il Black Knight (Cavaliere Nero) della Williams. Esso era presentato dalla Seevend di Amburgo, che distribuisce i prodotti Williams in Germania.

Ho chiesto a molti dei partecipanti all'esposizione come andavano gli affari e le loro risposte sono state interessanti. Molte delle ditte più importanti hanno risposto che, con una così vasta scelta di videogiochi, i clienti erano molto esitanti prima di fare le ordinazioni, perché non era fa-

cile prendere decisioni definitive su cosa comprare. Le ditte più piccole, invece, hanno riferito che gli affari sono andati bene. Ma è sempre più evidente che è venuto il momento di introdurre qualcosa di nuovo e di diverso sul mercato internazionale. Questo qualcosa di nuovo e di diverso potrebbe essere costituito dai videogiochi, ma dovrebbero essere tali da non somigliare a nessuno di quelli attualmente sul mercato. Sì, lo so bene quanto sia difficile inventare nuovi giochi, ma lo si può fare!

Non c'erano molti visitatori italiani all'IMA, per il semplice fatto che questa mostra si è svolta la settimana successiva a quella di Londra e la gente non può spendere tanto denaro per visitare tutte le mostre. Purtroppo, quelli che si sono recati all'IMA ne sono rimasti soddisfatti, perché è stata un'edizione interessante e molto ben organizzata e che si visita con comodità. E' stata tenuta in una delle sale del « Messelände » (Centro fieristico commerciale) di Francoforte che offre ogni conforto, ed è vicino tanto all'aeroporto che alla stazione ferroviaria. L'IMA è certamente una mostra destinata ad affermarsi e prevedo che in avvenire sarà ancora più importante di quanto non lo sia oggi.



« lo ho cominciato così »

Non è stato uno ... scherzo da prete

di Antonino Buratti

Se le vie del Signore sono infinite, anche quelle dell'automobile non lo sono da meno. E' noto che una parte della società guarda a questo settore con un certo sospetto e considera con scarsa stima gli operatori che nell'automobile lavorano. Ebbene il caso di Romano Capanni, nato a Firenze il 5 gennaio 1935, dovrebbe fugare molti dubbi, considerato che egli ha iniziato a lavorare nel nostro settore con la benevola autorizzazione di un sacerdote dal quale acquistò i primi calcio-balilla.

« Io, in verità, facevo un altro mestiere, il meccanico di motociclette. Ma al ritorno dal militare dovevo decidere se passare

al settore dell'automobile, e non me la sentivo. Quasi per caso un sacerdote mi chiese se volevo acquistare da lui alcuni calcio-balilla di cui egli intendeva disfarsi. Sulle prime ero molto titubante, poi comperai in blocco i sedici calcio-balilla e cominciai a gestirli ».

— Quando avveniva tutto questo?

« Verso il 1959. Però pur avendo iniziato questa attività di gestore non mi ero staccato completamente dall'officina. Il lavoro di gestione lo svolgevo la sera quando avevo smesso di riparare motociclette. Intanto già mi ero iscritto alla SAPAR per dedicarmi poi — fra il 1961 - 1962 —

Romano Capanni,
socio della SAPAR dal 1959,
è entrato
nel mondo dell'automobile
acquistando
da un sacerdote sedici calcio-balilla.
Dopo vent'anni
si dice soddisfatto
di quella decisione
che lo convinse a lasciare
la sua originaria attività
di meccanico di motociclette

Non è stato uno ...scherzo da prete

completamente alla mia nuova attività ».

— Quanti apparecchi ha attualmente?

« Duecento, circa: novanta jukeboxes, una trentina di videogiochi ed ottanta flippers ».

— Per quali motivi ha inserito nel suo stock di apparecchi anche i videogiochi?

« Non per libera scelta: ho ceduto alle richieste della clientela. Per quanto mi riguarda, ritengo che l'investimento migliore sia ancora quello del flipper anche se è doveroso riconoscere che il calcio-balilla rimane, in assoluto, il gioco più redditizio. Soltanto che oggi è meno richiesto per la sua minore spettacolarità ».

— Quale tipo di flipper gestisce: l'elettrico o l'elettronico?

« L'elettronico. Anzi credo di essere stato, in Toscana, uno dei primi ad indirizzarmi verso questa nuova tecnologia che mi sembra avere davanti a sé un certo avvenire ».

— La sua iscrizione alla SAPAR risale al 1959 quando in effetti, la SAPAR esisteva ed al suo posto c'era l'ANESV. Perché ha preso questa decisione?

« Nel limite delle possibilità desidero fare le cose sempre in regola: non ho lo spirito dell'avventuriero ».

— Quali apporti ha (o non ha) ricevuto dalla SAPAR? Ritene che le sue aspettative siano state recepite dall'associazione?

« Fare un bilancio non è semplice: posso dire che, per quanto mi riguarda, la SAPAR mi ha dato una certa tranquillità di lavoro perché facendo parte di un'associazione mi sono sentito più sicuro e più protetto. I miei colleghi ma anche la clientela sanno, poi, di avere di fronte il socio di un organismo che si è dato regole e leggi per poter meglio funzionare ».

— Che cosa vorrebbe chiedere, oggi, alla SAPAR?

« Il raggiungimento di un solo obiettivo che riguarda la modifica della

famosa legge 507: se non ottenevamo questo, rischiavo di farci tagliare le gambe più di quanto già non avvenga oggi. Per il resto non credo di poter avanzare altre pretese nei confronti della dirigenza della SAPAR anche perché, in fondo, la SAPAR siamo noi: se noi agiremo bene a guadagnarne sarà proprio e soltanto il nostro lavoro. Far funzionare bene la SAPAR dipende da noi, dalla nostra partecipazione, dal nostro interesse ».

— Ritene che fra gli operatori del settore o fra i soci ci sia una larga fetta di persone che non partecipano alla vita organizzativa della SAPAR?

« Sì. E questo dipende, secondo me, dalla disinformazione, in quanto molti operatori del settore possono non essere a conoscenza dell'attività della SAPAR, dei suoi scopi, delle sue finalità. Ma la maggior parte non vuole aderire alla SAPAR per un malinteso spirito di indipendenza e per il desiderio di sfuggire ad ogni regola e quindi sentirsi

autorizzato a fare il proprio comodo ».

— Nei suoi acquisti dà preferenza al prodotto italiano o straniero?

« A tutti e due. La decisione avviene al momento in cui mi si presenta la macchina: soltanto allora riesco ad inquadrare le eventuali possibilità di impiego. Seguo, però, anche le tendenze del mercato, come è avvenuto — ad esempio — per i videogiochi. Naturalmente il prodotto nazionale oggi è in grado di fare una seria ed utile concorrenza a quello straniero: in alcuni casi è perfino superiore ».

— Chi fornisce la maggiore assistenza: l'importatore o il costruttore italiano?

« Non esistono profonde differenze: l'importante è il rapporto personale e la serietà professionale ».

— Quali suggerimenti potrebbe dare per migliorare e rendere più vivace la vita associativa della SAPAR?

« Non è una domanda del-

la risposta facile: un reale impulso alla SAPAR potrebbe venire se si riuscisse a risolvere il problema della famosa legge. Qualora la SAPAR riuscisse ad ottenere ciò, credo che molti — iscritti ed anche non iscritti — guarderebbero all'associazione con occhio diverso e forse comincerebbero a valutare il valore che offre un organismo del genere per i suoi associati ».

— Lei mi ha detto che la spina dorsale della sua azienda è il flipper. Come vedrebbe un torneo nazionale di flippers?

« Sono molto favorevole a questa iniziativa. Le dirò di più: in Toscana figuravo come uno degli organizzatori di un torneo che dovevamo fare appunto con questo gioco. Purtroppo non abbiamo potuto portare avanti questa idea per mancanza di tempo: organizzare un torneo di flippers non è cosa né semplice, né facile. E' la SAPAR che dovrebbe prendersi questo incarico gestendolo in prima persona con mezzi propri, senza

cioè richiedere troppo agli associati. Sarebbe sempre necessaria, però, una indagine o uno studio preliminare per renderci conto di come dovrebbe essere articolato il torneo. Insomma non è molto semplice, però lo ritengo estremamente utile. Occorre tenere presente, nell'eventuale regolamento, che molto importante è l'apporto delle consultazioni regionali, visto che le 'situazioni', nel nostro settore variano da regione a regione ».

— Quali suggerimenti si sente in grado di poter dare ai costruttori di apparecchi?

« Penso che la figura del costruttore dovrebbe essere nettamente distinta da quella del rivenditore, del commerciante. Bisognerebbe, anche, che i costruttori si dessero un 'codice' per lavorare con profitto e senza farsi eccessiva concorrenza, altrimenti chi ci rimette siamo noi che, per questa fretta dei costruttori di arrivare primi, ci ritroviamo poi prodotti scadenti, oppure modelli che cambiano con tale ra-

pidità da impedire qualsiasi ammortamento del costo ».

— Esiste, nella sua zona, il problema del vandalismo?

« Sì, è presente anche se — in questi ultimi tempi — abbiamo notato che il fenomeno si sta attenuando. Io mi sforzo di corresponsabilizzare l'esercente del locale dove colloca la macchina, però il vetro rotto o la scritta sull'apparecchio è difficile evitarli. Spesso, poi, gli apparecchi vengono danneggiati quando il locale subisce un furto. Dato il rapporto di amicizia che ho con l'esercente, in genere riesco sempre ad ottenere un risarcimento ».

— Qual è oggi, in Toscana, il costo-partita?

« Cento lire, ma stiamo cercando di passare entro breve termine alle duecento ».

— Lei ha una sala attrazioni?

« Ho in corso una richiesta per aprirne due, ma finora non sono riuscito a spuntarla con il comune.

Per ora ne ho aperta una in un paesino vicino Firenze, una specie di sala-pilota per vedere come funziona e capire se mi conviene o meno insistere su questa mia idea ».

— Come vede il futuro della categoria?

« A cielo misto, un po' sereno e un po' nuvoloso. Penso che molto dipenda da noi, dall'intelligenza degli operatori, dei gestori. La maggior parte, secondo me, ha già capito: purtroppo ci sono alcuni (non molti per la verità), che danneggiano tutti gli altri ».

— Impiegare capitali nel settore dell'automatista è un fatto positivo?

« Sì, purché la ditta faccia questo lavoro con serietà e senza spirito avventuristico. Occorre soprattutto instaurare fra noi un rapporto di amicizia e non di concorrenza ».

— Lei è per la piccola azienda?

« Certamente, ma vedrei di buon occhio un'associazione fra più gestori, con una forma da studiarsi di volta in volta ».

Il gioco non è solo gioco

Il Prof. Hellmuth Benesch, nel libro « Il Gioco: Teoria e Pratica », riporta i risultati di numerose sue ricerche.

Il gioco giova alla società ed offre la possibilità di realizzare se stessi.

L'automatico non è soltanto divertimento: cresce

la sua importanza in campo terapeutico

Il professore Hellmuth Benesch, titolare della cattedra di Psicologia Clinica Applicata dell'università di Pavia, ha pubblicato per le sue ricerche sulla psicologia del tempo libero, espone il risultato delle sue ricerche in questo campo, in un'opera dal titolo « Il Gioco: Teoria e Pratica », di prossima pubblicazione.

I giochi — dice il professor Benesch — non servono solo a darci dei momenti di spensieratezza, essi sono assai più utili di quel che ancor oggi supponiamo. Il mio nuovo lavoro sul gioco lo chiarirà e lo documenterà con precisione.

Quale importanza ha il gioco? — Questa domanda è stata posta da centinaia di anni a questa parte ed ha avuto risposte diverse, che però non sono ancora soddisfacenti: nel fenomeno gioco molto è rimasto ancora enigmatico.

Non essendo stato il gioco ancora analizzato abbastanza, presenta una vasta problematica. Il primo problema concerne le delimitazioni del concetto di gioco. Spesso si è tentato di trattare il gioco come un fenomeno uniforme, il che mi sembra errato. Il gioco del calcio, le gare di scherma, i giochi olimpici, i festival, i giochi di prestigio, il rimpicciolo, le scommesse, i giochi di società (per nominare soltanto alcuni) hanno così pochi rapporti tra di loro che volerli raggruppare tutti in unico concetto non sembra avere alcun senso.

Un secondo problema si chiarisce quando si definisce il gioco: utilità, funzione, motivazione e validità. Affinché un tema così complesso non si sviluppi troppo, restringiamolo, magari le nominate suddivisioni problematiche, a un gruppo specifico: prestatamente, ai giochi di pastemato, e più particolarmente a determinati apparecchi. Una scelta che ha

una importanza clinico-psicologica.

Scegliamo quattro apparecchi: biliardo, calcio da tavolo, flipper e videogioco, che si trovano di frequente in luoghi pubblici, come all'interno di aeroporti, sale d'aspetto e anche nelle cliniche, gerontocomi, sale convegno, asili ecc., in modo che sia facile costruire una naturale situazione sperimentale. Questi attrezzi offrono normali situazioni di gioco, di modo che la ricerca si può svolgere facilmente nelle migliori condizioni.

Il gioco è sempre un comportamento a cui partecipano da una parte una o più persone e dall'altra un insieme di probabilità. Lo svolgimento del gioco con le sue regole e i risultati che ne conseguono costituiscono gli elementi del gioco, legati alla ventura del giocatore, ma in nessun caso in funzione costante. Dobbiamo inoltre considerare innumerevoli varianti che possono influenzare il decorso del gioco e la valutazione che ne fanno i giocatori. Ciò vale per esempio per misurare l'imperturbabilità individuale di fronte allo « sbaglio del gioco » (la cosiddetta tolleranza di frustrazione al gioco) oppure se la perdita fa temere danni a breve o a lunga scadenza, occasionali o gravi; oppure se si gioca da soli, con conoscenti o amici, se si gioca occasionalmente, spesso morbosamente, o perfino professionalmente. Una partita a scacchi come divertimento serale non è certamente da paragonare ad

un torneo di scacchi per il titolo mondiale, e nemmeno una partita a flipper come passatempo ad un impegno di torneo.

Da questo segue un'altra necessità di differenziazione. La aleatorietà del gioco ne cambia continuamente la motivazione. Perciò è molto improbabile che ci si possa accontentare di attribuire ad ogni gioco una identica, omogenea motivazione.

Il gioco, almeno quello degli adulti, deve essere visto dalla nostra civiltà e dal mondo del lavoro in modo più globale. Al giorno d'oggi, in cui diminuisce la gravosità fisica del lavoro contemporaneamente all'aggravamento psichico, non è solo importante di conoscere la condotta e la capacità di lavoro nella professione e nella vita quotidiana bensì anche le possibilità di riposo e di distensione, che ne possono derivare. Per la psicologia questo è un tema essenziale, perché non esiste quasi nessuna scienza che indaga sui disturbi psichici che non tenga conto del valore del riposo e della distensione come prevenzione e terapia.

Già San Tommaso d'Aquino aveva un pensiero fondamentale riferibile alla teoria sul gioco: « Il vero gioco deve di tanto in tanto rilassare la tensione dell'acutezza del suo spirito ».

Già nei tempi passati, per esempio da John Locke (1693) e Jean Jacques Rousseau (1762), il gioco veniva distinto dal lavoro in quanto esso procura un divertimento. Ma tutti questi autori mettono anche in

rilevo quanto sia incerto il confine. Qualcosa che dà solo svago non è un gioco. Kant (1798) nomina a questo proposito il passeggio. Al contrario alcuni giochi possono essere molto seri, rasantare il fanatismo. Ciò non sorprende nel secolo dei giochi europei e dei campionati mondiali. Tuttavia i giochi non sarebbero « gioco » se non ne facessero parte spensieratezza e allegria.

La maggior parte degli autori sono d'accordo che il divertimento è il presupposto del gioco: spontaneo impegno per il gioco, possibilità di realizzarsi nel gioco, creatività nell'utilizzarne le regole, la imprevedibilità della sua durata, lo stimolo del rischio.

Quando consideriamo una attività « di gioco » riscontriamo da una parte la sua facilità ma dall'altra, anche la necessità di ripetuti tentativi, di ricerca di varie possibilità, senza limiti precisi. Alcuni teorici ravvisano in questa « ricerca d'informazioni » l'essenziale divertimento dei principali giochi.

Esperti psicologi vedevano già da tempo ed hanno compreso che nel gioco si realizzano « l'opera creativa e la ricerca del proprio "io" ». Alcuni parlano del « piacere di riconoscersi nel gioco ». Questa importanza del gioco, da tempo conosciuta ma poco apprezzata, diventò poi la motivazione centrale della terapia con i giochi, dette l'avvio all'uso del gioco come presidio terapeutico.

Da tempo si è affermata la convinzione che la terapia del gioco coadiuva nel

Il gioco non è solo gioco

la percezione della propria persona, nella conoscenza di se stessi e nell'accettazione del proprio «io». Secondo F.J.J. Buytendijk, «di pane e giochi ha bisogno l'uomo; pane per crescere ed esistere, giochi per vivere questa esistenza». Nel gioco l'individuo va incontro al successo oppure all'insuccesso, il più delle volte ad entrambi. In questa inversione di ruolo egli può migliorare il suo autocontrollo, può procurarsi la soddisfazione del successo, sempre però nella consapevolezza che ben presto potrà di nuovo perdere. Sappiamo che in questo stato di tensione esiste una possibilità di limitazione dell'ansiosa durante e con il gioco.

E' risaputo che i giochi sono sempre anche comportamenti comunitari. Le nostre personali indagini hanno indicato che di regola esistono motivazioni assai differenti nel comportamento dei singoli giocatori di una stessa squadra. Così si può trovare il desiderio di reggere al confronto, accanto al bisogno di salvaguardare il gruppo, oppure un entusiasmo generale tra compagni; accanto al giocatore che tenta di emergere personalmente, si scopre colui che cerca solo di non fare brutta figura.

Nella partecipazione al

gioco il fine di riuscire gradito agli altri sta accanto al desiderio di raggiungere una serie di successi; accanto al desiderio di non isolarsi troviamo quello di ottenere una compensazione per soddisfazioni non raggiunte altrove.

In moltissimi lavori è stato rilevato che il gioco singolo di squadra è anche un mezzo per guadagnare posizioni di comando. Dato che attualmente per molta gente non vi è possibilità di giungere a posti direttivi, specialmente nell'ambito della professione, indipendentemente da una adeguata capacità, il gioco offre questa effimera possibilità.

Sotto l'aspetto sociale, il gioco è anche un paradigma di molti altri aspetti della vita. La squadra non è l'unica unità sociale di gioco. Il più basso numero di giocatori sono due persone a parte i giochi individuali, che sono pochi. Inoltre, la maggioranza dei giochi individuali tende al gioco a due. Per esempio nel «flipper» il gioco singolo somiglia al gioco di più persone, in quanto il giocatore s'identifica con il gioco stesso, in certo qual modo contro se stesso; vuol dire che gioca come partner dei giochi precedenti o considera l'apparecchio quasi come un altro giocatore e agisce contro di lui.

Il giudizio se qualcosa è «gioco» o no secondo noi dipende in ultima analisi solo dalla valutazione dei partecipanti, se cioè loro considerano questa attività un gioco. Lo ha osservato Mark Twain in «Tom Sawyer», quando scrisse:

«Se Tom fosse un grande saggio, come per esempio lo scrittore di questa storia, allora avrebbe anche capito che il lavoro è sempre ciò che l'uomo fa perché è costretto, mentre il divertimento è ciò che egli fa senza esserne obbligato. Ma poi avrebbe anche capito più facilmente che confezionare fiori artificiali o sfacchinare su d'un vercellino a pedale è solo un divertimento giocare a bocce, oppure scalare il Monte Bianco».

Sulla base delle nostre e di molte altre inchieste, si è constatato che la gente gioca volentieri con gli apparecchi automatici. Si potrebbe però anche sostenere che malgrado ciò, in fin dei conti essi sono inutili, vuol dire né nocivi, né utili, ma addirittura superflui. Nelle pubblicazioni scientifiche non si esprime l'opinione che gli apparecchi automatici siano pericolosi per chi li adopera, ma in alcune pubblicazioni non scientifiche di tanto in tanto si può avvertire, leggendo tra le righe, una certa avversione.

Contro queste opinioni sta il fatto che i flippers si trovano non solo in sale da gioco, locali e aeroporti, ma anche in asili, gerontocomi e ospedali. E' quindi inaccettabile pensare che medici, psicologi e assistenti di questi istituti tollerino coscientemente per mesi oppure per anni, l'esistenza di apparecchi inutili o perfino nocivi nell'ambito della loro attività.

La verità è precisamente il contrario: gli apparecchi automatici hanno dimostrato che possono essere utili

il per coadiuvare terapie cliniche. Essi animano l'atmosfera dell'asilo, offrono ai pazienti una occupazione giornaliera, aiutano a serbar fastidiosi e male alcuni spasmi interni e dolere. Quindi hanno sempre un effetto terapeutico positivo.

Allora se il gioco automatico ha un effetto terapeutico per i malati o gli handicappati, tanto più potrà essere utile al resto dell'umanità. La gioia del gioco in se stesso, in cui vengono scoperti i propri sentimenti e la propria capacità con l'intimo piacere e il valido sostegno del morale, è un lato positivo di questi giochi. Visto che non esistono uomini che soffrono di un eccesso di gioia, si dovrebbe sfruttare per ognuno più intensamente questa funzione autoterapeutica del gioco.

I flippers sono installabili quasi dovunque. Possono essere usati tanto per la distensione come per l'emozione. Lo scopo in entrambi i casi è l'equilibrio emotivo. Alcune persone cercano proprio con essi, dopo la monotona «routine» d'ogni giorno, una eccitazione emotiva, altre invece lo adoperano come mezzo di distensione, dopo una giornata faticosa o prima d'un avvenimento eccitante. Sono assai indicati per abbreviare in modo piacevole l'attesa in aeroporti, stazioni, oppure nelle anticamere dei medici, perché contribuiscono a creare una benefica, distensiva e distesa atmosfera.

Domenico De Gregorio

EUROBED S.p.A.

Via S. Miceli, 7 - 88046 LAMEZIA TERME (CZ)
Tel. 0968/23432-26250

DISTRIBUZIONE JUKE-BOXES RICONDIZIONATI E DA RICONDIZIONARE:

- Consegne gratuite con nostri mezzi in tutta Italia.
- Si accettano ordini telefonici.
- Gli apparecchi non di gradimento, possono essere non accettati dal Cliente senza alcun aggravio di spese.

SEEBURG

Phonogot
Goldengot
Marauder
Magna Star
Olimpian
Matador

NSM

Prestige 120 B-C-D
Prestige 160 B-C-D
Festival 130

ROWE AMI

MM4
MM5
Cadette Glass
Cadette Violet
Altri modelli

ROCK-OLA

435
441
443
450
451
453



EUROBED S.p.A.

Via S. Miceli, 7 - 88046 LAMEZIA TERME (CZ)
Tel. 0968/23432-26250

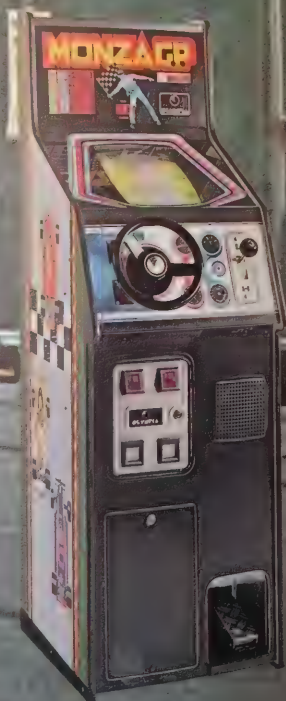
MONZA GP



OLYMPIA

1168 MILANO - Corso Lodi, 19 - Tel. (02) 5397361 - 5394703

0125 BARI - Via Omodeo, 14 - Tel. (085) 369422 - 369652



Ricambi
originali,
qualificata
e pronta
assistenza



ORGANIZZAZIONE
PLAYTRONIC

Progettazione
e costruzione
videogiochi.

Vendita
apparecchi da
trattenimento



CONSEGNA IMMEDIATA
STAR BRIGADE E
STELLAR AIRSHIP



Nel mese di dicembre consegniamo

IL NUOVO MISSILE ATTACK

E UN ENTUSIASMANTE VIDEO PARLANTE

DALLA PRIA



VIA ALESSIO VALERIO, 1 - 35028 PIOVE DI SACCO (PADOVA) tel. 049/580045 ric. aut.

Gottlieb



JAMES BOND

**The Pinball
Licensed To Thrill.**

tempo-disco



ROWE

Presso i nostri concessionari:



di.co.ma s.a.s.

VIA S. PIETRO, 134
35100 PADOVA
TEL. (049) 650622-

MINI MONACO GP

con la
nebbia...



di notte...



con il tunnel...

IN ARRIVO
DIRETTAMENTE
DAL GIAPPONE
LA NUOVA
VERSIONE
PRO MINI MONACO



MINIMO INGOMBRO...
EFFETTI SONORI STEREOFONICI...
SOLUZIONI DI GUIDA DIFFERENZIATE...
CON NOI È NATO FINALMENTE IL MINI VIDEO!!

A.E.A.

AMERICAN ELECTRONIC ASSEMBLY S.R.L.
35030 - TENCAROLA (Padova) via Padova, 86 - tel. 049/623101

mini

CARNIVAL



**It's a whole new game
for old-fashioned fun!**

A.E.A.

AMERICAN ELECTRONIC ASSEMBLY S.R.L.
35030 - TENCAROLA (Padova) via Padova, 86 - tel. 049/623101

PRATO
VIA DELLA
ROMITA, 65-73

UFFICI
TEL. 0574/37785-39421
LABORATORIO
ASSISTENZA
TEL. 23819

IMPORT E
COMMERCIO
JUKE BOX
APPARECCHI
ELETTRONICI
DA GIOCO
ORGANI
PIANOFORTI

AUTOMAT PIEL S.N.C.
DISTRIBUTRICE ESCLUSIVA
PER L'ITALIA



Juke-Boxes
WURLITZER

**PUNTI DI
VENDITA
IN TUTTA
ITALIA**



X200 X9

WURLITZER

**RICAMBI
E
ASSISTENZA
TECNICA**

**VIDEO GIOCHI
DI TUTTI I TIPI**

liagara
electronics

Per tutti i modelli WURLITZER • Per la musica nel mondo

Quando il gioco restituisce alla vita

Il flipper come terapia

Sembra quasi un racconto di De Amicis la storia, vera, che ci accingiamo a narrare ai nostri lettori. Circa tre anni fa, negli Stati Uniti, un giovane, Robert Marince, a seguito di un incidente d'auto, rimase completamente paralizzato. E' facile immaginare la disperazione della famiglia. Dopo avere peregrinato da un ospedale all'altro, il giovane venne rinvio a casa senza speranza. La televisione ai piedi del letto era per lui l'unico contatto col mondo esterno.

Il fratello di Robert, Gary, comprendeva che questo tipo di esistenza non era destinata a durare a lungo. Bisognava «inventare» qualcosa che potesse distrarre il fratello e toglierlo dall'inerzia totale.

Una sera, trovandosi in una sala giochi e parlando col proprietario, ebbe una idea. Non si poteva trovare il modo di modificare un flipper in modo che potesse essere usato anche da chi non aveva l'uso degli arti?

Così comprò un flipper di seconda mano e se lo portò nella sua camera del collegio universitario, dove studiava elettronica. Lo smontò pezzo per pezzo, lo rimontò, sperimentò vari sistemi e dopo lunghi tentativi andati a vuoto riuscì nel suo intento. Come? Ap-

plicando al gioco un tubo «aspira e soffia» capace di mettere in moto un interruttore. Ottenuto ciò, tutto il resto era questione di circuiti. Ci erano volute 200 ore di lavoro.

Gary smontò l'apparecchio, lo caricò sulla macchina e lo portò a casa.

Robert cominciò a giocare e ne fu estasiato. Era nuovamente in grado di un'azione fisica! In poco tempo, egli riprese fiducia nella vita.

«E' impossibile dire con parole che cosa questi giochi significano per gli handicappati e per le loro famiglie — ebbe a dichiarare — l'inventore. Ma quando vedete delle persone che non sono nemmeno in grado di bere da sole un bicchiere d'acqua giocare a flipper e addirittura partecipare a delle gare, è certa-

mente un fatto commovente».

La voce di questa «trovata» si sparse rapidamente. Una stazione televisiva mise in luce gli aspetti umani della storia, con un programma che ebbe grande successo. Le famiglie e i centri di rieducazione cominciarono a chiedere apparecchi per i loro cari e per i loro pazienti.

Allora Gary si dovette rivolgere all'industria per aiuto. La prima a rispondere fu la «Gottlieb» che mandò un apparecchio, ma il suo esempio fu presto seguito dalla Stern, dalla Bally e dalla Atari.

Con l'aiuto di una stazione di radiodiffusione, Gary riuscì ad organizzare un torneo per paraplegici al Centro di Riabilitazione di Harmarville, con la partecipazione di oltre 80 handi-

cappati e con vistosi premi, compreso un impianto stereo del valore di 700 dollari. Il successo fu enorme. I partecipanti, i familiari, tutti gli intervenuti ne rimasero entusiasti. Tanto che altri tornei del genere sono previsti in altri centri, come quello di Harrisburg, specializzato nella cura della paralisi cerebrale.

In tal modo, paraplegici, quadriplegici, mutilati delle braccia, sofferenti di diverse forme di paralisi possono giocare al flipper ed ai videogiochi. Non contento di ciò, Gary ha realizzato anche un telefono che può essere autonomamente utilizzato da questi handicappati.

Egli desidera mettere la sua esperienza a disposizione di chiunque ne abbia interesse: il suo recapito è c/o Atlas Music and Novelty, 2231 5th Avenue, Pittsburg, PA. 15219.

Un'ultima considerazione: l'anno in corso, il 1981, è stato proclamato dalle Nazioni Unite «Anno Internazionale dell'Handicappato». Pare che in tutto il mondo siano ben 450 milioni le persone che soffrono di menomazioni del genere. Un numero veramente impressionante. Da qui l'importanza di qualsiasi iniziativa che possa, in qualche modo, alleviare le loro sofferenze.

D. D. G.

La commovente
esperienza di un giovane americano
che ha modificato
un biliardino elettrico adattandolo
alle esigenze
del fratello handicappato,
il quale
per la prima volta ha così potuto
riprendere
un'attività fisica stimolante

INTERVISTA COL
PERSONAGGIO



Rollerflipper che passione!

di Marta Simoni

Di solito, chi ha un « pas-
sato » tenta di nascon-
derlo: invece per Milly
Carlucci, venticinque anni,
le molteplici attività svolte
malgrado la giovane età so-
no un fiore all'occhiello.
Per gli sportivi è una ex
pattinatrice, campionessa
italiana, concreta speranza
azzurra. Per gli amanti del-
lo spettacolo è una ex-pre-
sentatrice di emittenti pri-
vate, ex-collaboratrice di
Renzo Arbore a « L'altra
domenica », conduttrice di
« Giochi senza frontiere »
insieme con Michele Gam-
mino e — questa è storia
recente — ammiratissima
mattatrice dello spettag-
olo televisivo della dome-
nica pomeriggio « Crazy
Bus »: Milly ha ballato,
cantato, presentato, con-
dotto con brio i vari giochi
della trasmissione. Ma non
è finita qui nei (rari) mo-
menti liberi ha trovato an-
che il tempo di fare una

capatina sul set, in un film
di Adriano Celentano. Ne
« Il bisbetico domato » in-
terpreta l'amica-nemica di
Ornella Muti, con una disin-
voltura che fa ben sperare
per il suo futuro nel mon-
do della celluloid. Per
niente esaltata da una così
rapida escalation, Milly
Carlucci è una ragazza co-
me tante, solo un po' più
indaffarata della norma:
tra prove, interviste, regi-
strazioni, riesce a non ri-
nunciare alla sua vita priva-
ta, ai suoi hobbies. Nonos-
tante sia ormai lanciata
nel mondo dello spettacolo,
comunque, rimane legata
alla prima attività, al suo
primo amore: « I pattini —
dice — sono ormai un pro-
lungamento dei miei piedi.
Non solo non mi danno
nessun fastidio, me mi
rendono tutto più facile e
comodo: posso calzarli per
ventiquattro ore senza ac-
corgermene ».

**E' per questo che, anche
nei tuoi balletti a Crazy
Bus, i pattini erano un ele-
mento costante?**

« Ho voluto portare an-
che in Italia quella che
in America è la moda che
va per la maggiore: la rol-
lerdance. E' divertente, sai?
Certo, bisogna essere
padroni dello « strumento »,
perché altrimenti ballare
sui pattini diventa compli-
cato. In compenso è possi-
bile eseguire delle figure
altrimenti irrealizzabili: è
un particolare tipo di bal-
lo che si discosta un po'
da quello normale ».

**Perché hai abbandonato
il pattinaggio artistico?**

« E' stata una decisione
sofferta, a cui sono arriva-
ta mio malgrado. Quando
mi trasferii a Roma da Udi-
ne, le distanze imponevano
a me (e a mia madre che
mi accompagnava) dei ve-

ri e propri tour de force,
tra scuola, casa e campo di
pattinaggio. Non era più
possibile continuare, pena
la disgregazione della mia
famiglia. E mi è dispiaciuto
in modo particolare per-
ché a diciotto anni, quan-
do ho smesso, cominciava-
no ad arrivare i risultati
veri: ero entrata da poco
nella nazionale giovanile ».

**E da allora hai ripreso
i pattini solo per Crazy
Bus?**

« No, non avrei potuto
abbandonarli. Appena in-
terrotta la carriera agoni-
stica, scoprii di avere doti
da talent scout di giovani
pattinatori e mi rituffai
nelle corse frenetiche tra
allenamenti, casa e studio.

**Avevo però finito il li-
ceo, così da poter seguire
con una certa tranquillità
i piccoli allievi della scuo-
la che avevo messo su ».**

**E' acqua passata anche
la scuola di pattinaggio?**



Milly Carlucci,
ex campionessa di pattinaggio artistico,
bellissima animatrice
di alcuni programmi televisivi,
si dice entusiasta
della nuova moda « giovane »:
giocare sui pattini

Rollerflipper che passione!

« No, no, esiste ancora. Seguo ancora i miei ragazzi, dividendo gli impegni con le mie sorelle e con un'altra pattinatrice ».

Ci giri anche per Roma, sui pattini?

« Mi piacerebbe moltissimo! Quando ero a Los Angeles erano il mio unico mezzo di locomozione. Qui da noi mi vergogno troppo per farlo: sarebbero veramente comodi, ma sono sicura che la gente mi additerebbe come un fenomeno da baraccone ».

« Se devo essere sincera, non ho nessuna intenzione di scegliere tra tutte le cose che faccio. In fondo, sempre di spettacolo si tratta. Capisco che possa essere difficile conciliare l'attività di fisico nucleare con quella di comico, ad esempio, ma io canto, ballo, recito e credo che ognuno di questi aspetti del mio lavoro contribuisca a perfezionarmi anche negli altri ».

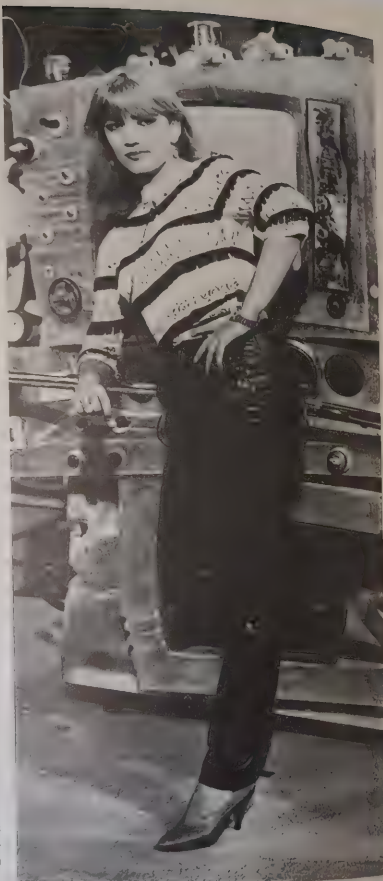
Quali progetti hai per l'immediato futuro?

« Sto preparando le valigie per tornare negli Stati Uniti. Mi sono concessa una vacanza — che poi vacanza non è — per andare a seguire là dei corsi di ballo moderno: quando la moda della rollerdance sarà passata, dovrò essere in grado di fare delle buone cose anche sulle... suole. Quando tornerò in Italia, poi, continuerò a studiare canto, cercherò di approfondire la conoscenza con il cinema... ma adesso è troppo presto per parlarne. Oggi sono completamente concentrata sulla trasferta americana. Anche perché — ma questo non scriverlo — mi potrò allenare sui flippers di Los Angeles all'insaputa dei miei amici: al mio ritorno non avrò rivali ».

Anche il flipper, con i pattini?

« E perché no? ».

La tua attività frenetica di oggi ti serve per poter poi scegliere la strada migliore?



LA SOTTOSCRIZIONE DELLA SAPAR

Il nostro aiuto ai terremotati

Comitato Direttivo Sapar	L. 3.020.000	Broggi Carlo	
Alberini Giacinto - Trento	500.000	Cinisello Balsamo (MI)	100.000
Raiola e Meduli - Aosta	100.000	Charlesimo Marcello - Milano	500.000
F.lli Zaccaria - C. di Reno (BO)	1.000.000	Molacchi Carlo - Milano	500.000
F.lli Egidio - Corciano (PG)	50.000	Fedeli Giovanni - Monza (MI)	100.000
Milanesio Michele - Oristano	52.500	F.lli Calò - Cogliate (MI)	50.000
Ragni Egidio - Riccardo		Ronconi Sergio - Lodi (MI)	100.000
Dalla Pria Paolo e Riccardo	100.000	Ariani Damiano - Milano	100.000
Piove di Sacco (PD)		Gallo Angelo - Milano	100.000
Video Electronic Games	1.000.000	Musico Lorenzo - Brescia	500.000
Carasco (GE)	50.000	Cremonesi Ettore - Crema (CR)	300.000
Carlotto Edo - Alessandria	50.000	Martinelli Claudio - Milano	50.000
Grappeja Walter - Torino	50.000	Ventura Luigi - Monza (MI)	50.000
GI Matic - Milani-Franchini-Tiramani		Preti Umberto - Milano	100.000
Novara	100.000	Molinari Carlo - Vimercate (MI)	100.000
C.D.A. - Torino	500.000	F.lli Rosi - Cinisello (MI)	500.000
Conti Lidio - Cura di Vetralla (VT)	100.000	Fonogames - Milano	500.000
Bruffa Guido - Velletri	50.000	Salerno Natale - Milano	100.000
Frattesi Ario - Roma	50.000	Gestioni Giochi - B. Arsizio (VA)	500.000
MA BI CA - Roma	300.000	Centro-Matic di Roberto	
Ferroni Stella - Milano	100.000	Busto Arsizio (VA)	500.000
Radici Natale - Turate (CO)	30.000	D.G.M. di Dassi Giuseppe - Milano	100.000
Baroni Carlo - Corbetta (MI)	100.000	Livio Leante - Milano	1.000.000
Calvani e Pino	100.000	Mastrantuono Leonardo - Milano	500.000
Mossini M. Rosa - C. Primo (MI)	300.000	N.N. Lombardia	1.000.000
Panceri Federico		Noleggiatori provincia di Brescia	1.000.000
Colnago di Cornate d'Adda	50.000	Edera di Barattelli Francesco - Como	500.000
Vanzo Achille - Milano	50.000	Paternoster Sergio	
Seebox di Del Vago Enrico - Milano	100.000	Olgiate Comasco (CO)	100.000
Dalla Rosa Angelo - Milano	300.000	Marsilio S.a.s.	
Monfomoso Oscar - Milano	100.000	S. Vittore Olona (MI)	100.000
Fradegrada Erminio - Rozzano (MI)	100.000	Bargigia Gianluigi - Binasco (MI)	100.000
Brambilla Marco - C. Corte (BG)	100.000	Eduti Piero - Pavia	30.000
De Bernardi Aldo - Milano	100.000	Tavazzani Italo - Pavia	30.000
Malinverni Antonio		Papetti Antonio - Pavia	30.000
Buccinasco (MI)	100.000	Bonizzoni Piero - Siziano (PV)	30.000
Valerio Bruno - Milano	50.000	Cordera - Fraccaroli Ornella - Pavia	100.000
Faccinacci Giovanni - Segrate (MI)	50.000	Pasquini Mario - Brioni (PV)	100.000
F.lli Tatullo		Paghini	30.000
Trezzano S/Naviglio (MI)	50.000	Bernardi Germano e collaboratori	
Curti e Caserini	100.000	S. Martino Siccomario (PV)	250.000
Baroni Giancarlo - Segrate (MI)	100.000	Gatti - Ristorante Giannino	50.000
Guidelli Enrico - C. Boscone (MI)	25.000	Cincinelli Mario - Calvenzano (BG)	100.000
Balestrieri Alessandro - Milano	100.000	Albertalli Piero - Gavirate (VA)	250.000
Aguanno Luciano		Reguzzoni Tiziano - B. Arsizio (VA)	100.000
Sesto S. Giovanni (MI)	100.000	Mara Luciano - Busto Arsizio (VA)	100.000
F.lli Verderio - Bellusco (MI)	50.000	Universal Games	
Codiglionni Dino - Bianzani Luciano -		Cologno Monzese (MI)	500.000
Buccinasco (MI)	100.000	BEM - Passirana di Rho (MI)	200.000
Bucclacchio Angelo		Cleva Bruno - Trieste	250.000
Brugherio (MI)	100.000	Remotti Liana - Trieste	150.000
Morlacchi Luciano - Milano	100.000	General Giochi Roselli - Trieste	100.000
Masoni Enrico - Milano	50.000	Millo Vladimiro - Trieste	50.000
Scesa Emilio - Pioltello (MI)	400.000	La Terra Adriano - Trieste	50.000
Ganatea Luciano - Milano	100.000	Lozel Giovanna - Trieste	50.000
Paini Emilio - Monza (MI)	100.000	Braut Romano - Trieste	
Picone Domenico - Milano	100.000		
Marcolini Giuseppe - Milano	150.000		

(Segue a pag. 60)

Ambrosi Fulvio - Trieste	50.000
Nicotra Giuseppe - Trieste	50.000
Fragiacomo U. e G. - Trieste	50.000
Zammattio & Socio - Trieste	50.000
D'Andrea Licia Rainò - Trieste	50.000
Apollonio Giacomo - Trieste	50.000
Fabris Maria Milocchi - Trieste	30.000
Fakuc Maria - Trieste	20.000
Minicar (Delis e Marino) - Trieste	20.000
Fabian Livia (De Luca) - Trieste	10.000
Toschi Giulio - Lucca	100.000
Paolilli Giuseppe - Livorno	100.000
Teressi Mario - GET - Pontedera (PI)	100.000
Danesi Gaetano - Caprona (PI)	50.000
Ciuti - B.C. D. Matic - Pisa	50.000
Dal Canto Carlo - S. M. a Monte (PI)	50.000
Bertolotti & Letari	
Castellnuovo Gargagnana (LU)	50.000
Piantanida - Maio - Livorno	50.000
Vas Matic - Piombino (LI)	50.000
Giommi Pietro - San Vincenzo (LI)	50.000
Bracci Ivon - Rosignano Solvay (LI)	30.000
Borghini Antonio - M. Terme (PT)	50.000
Niccolai Fortunato - M. Terme (PT)	50.000
Dorettili Goffredo - M. Terme (PT)	50.000
Corsi Francesco - Cecina (LI)	50.000
Capelli Claudio - Pisa	50.000
Tamei Adolfo - Lammari (LU)	50.000
Caioli Vittorio - Livorno	30.000
Fracchia Luigi - Nolomatic - Livorno	100.000
Lupi Sigismondo - Pontedera (PI)	50.000
Fabbrini Libera - Marina di Pisa	50.000
Angrisano Vincenzo - Bientina (PI)	50.000
Granchi Marusco - Pontedera (PI)	50.000
Noci Novaro - Empoli (FI)	200.000
Gori Vasco - Firenze	100.000
Capanni Romano - Firenze	100.000
GMA Andreoli - Pontedera (PI)	100.000
Maggiolioli - Firenze	500.000
Pinzani Maresco - Empoli (FI)	100.000
Giovannini Mario - Grosseto	100.000
Rocchi - Firenze	100.000
Mazzini Oriano - Grosseto	100.000
Benocci Lio - Grosseto	100.000
FOGAM - Arezzo	500.000
Scandale Antonio	
Abbadia S. Salvatore (SI)	100.000
Luciano Augusto - Firenze	150.000
Magazzini Primo - Fiano (FI)	50.000
Boretti Azelio - Firenze	100.000
Cartei Remo - Firenze	50.000
Elettronolo - Firenze	300.000
Fatarella Giovanni - Arcidosso (GR)	100.000
Posticci Ugo - Siena	600.000
Palermo Gaetano - Catania	100.000
Greco Giuseppe - Catania	100.000
Anfuso Paolo - Catania	100.000
Anfuso Filippo - Catania	100.000
Cantarella Carlo - Catania	100.000
Balsamo Giuseppe - Catania	100.000
Saele Vittorio - Catania	100.000
Santoni Giancarlo - Catania	100.000
Lo Re Onofrio - Catania	100.000
Ditta Aiello - Catania	100.000
Ditta Sudmatic - Catania	100.000
Allotta Antonino - Trapani	50.000
Ammoscato Arcangelo - Alcamo (TP)	230.000
Scardina Pasqua - Porticello (PA)	20.000

Nobile Salvatore - Ragusa	
Ciuffra Vittorio - Genova	20.000
Gaggero Silvio	50.000
Samplerdarena (GE)	
Blancini Silvano	50.000
Samplerdarena (GE)	
Fantasia	50.000
Del Sole Francesco - Genova	50.000
Luzi Cesare - Genova	50.000
Ferrucci Cristoforo - Genova	50.000
Vingiani Francesco - Genova	50.000
Ghirlanda Giorgio - C. Ligure (GE)	20.000
Nardelli Franco - Chiavari (GE)	50.000
De Martis Luigi - Quinto (GE)	50.000
Soldà Francesco - Bolzaneto (GE)	100.000
Pereto Ilario - Pegli (GE)	10.000
Calamita Giovanni - Genova	50.000
Filippone Michelangelo - Genova	50.000
Di Bartolo Giuseppina - Genova	50.000
Cenni Mario - Genova	40.000
Bicchi Guido Cesare - Savona	50.000
Terzano Giuseppe - Albis. Mare (SV)	50.000
Tonelli Gianfranco - Genova	50.000
Ferrari Renzo - Rapallo (GE)	50.000
Sezione gestori prov. Imperia	250.000
Sezione gestori prov. La Spezia	300.000
Saoncella Oscar - Bolzano	50.000
Fraccaroli Franco - Riva del Garda	50.000
Pupillo Maria - Cefalù	100.000
Scarlata Nicola - Catania	100.000
Andrenacci Mimmo - Pedaso (AP)	20.000
Quattro Zeta di Lazzari L. e C.	
S. Benedetto (AP)	20.000
Ciotti Guido - Montemonaco (AP)	20.000
Brandizzi Nello	
Porto Sant'Elpidio (AP)	20.000
Masciullo Lazzaro	
Porto S. Giorgio (AP)	50.000
Romanello Bruno	
Civitanova Marche (MC)	20.000
Pagliariccio Italo	
Montegranaro (AP)	20.000
Fonti Giuseppe	
Monte S. Pietrangeli (AP)	10.000
Rogante Emilio - Fermo (AP)	20.000
De Martis Giovanni	
Tortoreto Lido (TE)	20.000
Gabaldi Ernesto	
Porto S. Giorgio (AP)	100.000
China Lanfranco - Ancona	100.000
Model Racing	
Montemarciano (AN)	400.000
Ruggeri Walter - Senigallia (AN)	20.000
Iencinella Ernesto	
S. Maria Nuova (AN)	30.000
Andreani Quinto - Passo Treia (MC)	50.000
Borgognoni Enzo - Ancona	20.000
Gioacchini Maria - Ancona	20.000
Giambartolomei Nazzareno - Ancona	20.000
Caporelli Carlo - Ancona	20.000

Totale L. 31.617.500

N.B. - Sul prossimo numero di "Automat" pubblicheremo un ulteriore elenco di sottoscrittori, nel quale riporteremo anche i nominativi dei gestori delle Pagine, che hanno provveduto ad effettuare il versamento tramite la SIAE.

IL RACCONTO DEL MESE

Goffredo, tre ricordi nel flipper

di Valentino Morante

Rimbecillito, certo, Goffredo lo era. Al paese, sì, lo sapevano.

Che vuoi l'infanzia tra porcelli e coccodrilli, quattro anni di sgattiolata qua e là, guerra un amorazzo e neppure un amorazzo e adesso mille rughe. Tutti i giorni schiaffato nella locanda, perché a 67 anni sei ancora poco vecchio per essere vecchissimo. Quella mattina tutti lo guardavano, Goffredo. Lo guardava Pasquale, il barbiere. Lo guardava Clemente, il forestiero. E lo guardava anche quel rubagialine di Armando. Giocava a flipper, Goffredo: tutto qui.

Oddio, il flipper ce la metteva tutta per non dare nell'occhio. Persino il marcapunti, generoso, sembrava fare molto di più del suo dovere, sapendo bene con chi stava giocando.

La prima volta che vide il mare

La prima pallina schizzò a malapena dal tunnel. Poi scivolò giù, liscia liscia. Qualche trillo, due lampi, e fu inghiottita da quell'imbuto a fondo-flipper. Goffredo neppure se ne accorse. Per forza: pensava alla prima volta che lui, contadino da culla, vide il mare. Accompagnò una zia a Sperlunga. Una di quelle zie che fanno da madre, fatte apposta per farti sentire orfano.

Lei andò da un dentista, come si dice adesso. Da un cavadenti, come si diceva allora. Ma dentista o cavadenti poco importa. Ciò che importa è che Goffredo dalla sala d'aspetto scorse il mare. Il naso rimase schiacciato sul vetro una ventina di minuti. Laggiù un peschereccio. Quanta schiuma sul bagnasciuga. Mamma mia, i gabbiani. Già un ombrellone, a maggio. Metà barca rovesciata: l'altra metà nascosta da uno stupidissimo terrazzo che zuzzurava la vista.

Alla zia non domandò niente. Una cosa, anzi, volle saperla: che cosa ci fosse sotto il mare. Altro mare, rispose la zia.

Di certe capre guai a fidarsi

A ricordo svanito, venne il tempo della seconda pal-

lina. Nella locanda già non si curavano più di Goffredo. Era arrivato il quarto: e non c'è di meglio che un tresette a metà mattina, quando hai il problema di fare sera. Busso, liscio a coppe, volo a un gioco, ribusso. Goffredo, a carte, non era nessuno. Quelli avevano imparato da giovinelli. Lui no. A rubamazzo, per esempio, bisogna essere in due. E le capre non c'era verso che imparassero. Pastore, sì. Che male c'è. Un pastore straordinario, anzi.

L'unico pastore che aveva paura delle capre. Perché mordevano, mica per altro. Una sera — avrà avuto tredici anni, si no — Goffredo rincasò con la mano avvolta in una sciarpa. Suo padre, uno di quei padri che levati, borbottò qualcosa. Che ci fa il sangue su quella sciarpa.

Finalmente s'interessava al figlio. Goffredo non poteva certo dire che era stato una capra. Perché una capra era stata. La scusa la sapeva a menadito: la scuola carraresca aveva avuto tutto il tempo di mandarla a memoria. Dirò: mi sono seduto sull'erba e, nel rial-

zarmi, ho poggiato il palmo sul fondo di una bottiglia, e zacchete, mi sono tagliato. Invece disse: mi sono seduto sul fondo di una bottiglia e, nel rialzarmi, ho poggiato il palmo sull'erba. Un pasticcio. E dovette spiegare perché mai il culo era sano e la mano sanguinante. Fu il padre, senza volerlo, a toglierlo dai guai: tu, figlio mio, sei proprio scemo.

A Goffredo non parve vero di poter contare su una conclusione del genere e, per suggellarla, fu felice di fare di sì con la testa. Veniva una meraviglia, da scemo.

Lavapiatti sì, eroe proprio no

Intanto, un attaccabrighe fece del tresette una disputa. Ho chiamato il gioco a bastoni e tu mi sei uscito di tre a coppe.

Apriti cielo. In un paese, senza la novità di uno startuno, guai a uscire di tre a coppe, se ti hanno chiamato il gioco a bastoni. Goffredo non s'impiccò e restò incollato al flipper. Prese la mira, sparò la terza pallina come se ci fosse

La storia di un pastore di 67 anni, ancora poco vecchio per essere vecchissimo. Perditempo nella locanda del paese, vive nel passato

Goffredo, tre ricordi nel flipper

un bersaglio da colpire. Invece era una pallina come cent'altre. Stavolta, però, gagliarda. Il marcapunti, vivaddio, si gonfiava di numeri. Drin-drin, bombete, tricchete e tracchete. Un bombardamento.

Goffredo, le bombe, le conosceva. Dio solo lo sa, se le conosceva. Poi fu prigioniero. Germania, manco a dirlo. Filospinato e patate, un classico. Lavapiatti d'occasione, lavava tutto meno che piatti. Che c'entra, qualche scodella c'era pure. Era per il tenente, uno di quei tenenti che sanno fare solo i tenenti. Goffredo rubacchiava scatolette e qualcos'altro che assomigliava a una focaccia. Ne scortecciava un po' e il pezzo l'ingoiava d'un fiato, e impaurito. Il gozzo, in quei momenti, sembrava un organetto. Non c'era tempo per masticare.

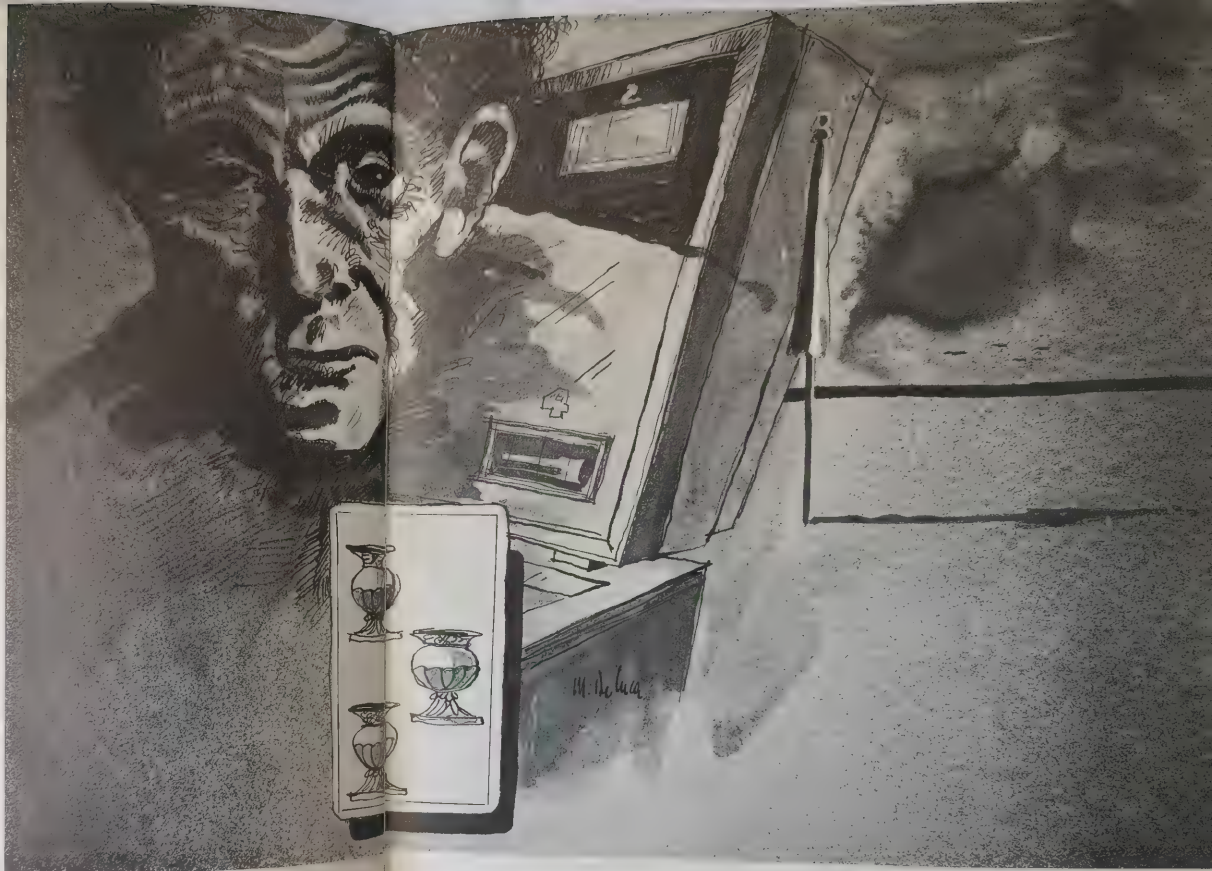
Una volta Goffredo infilò fette di patate nella mollettiera, quella fascia di panno con la quale i soldati avvolgevano le gambe dalla caviglia al ginocchio. Era il suo gesto da eroe: voleva darle a un prigioniero, digiuno da tre giorni. Ma quella sera Goffredo crollò dal sonno, distrutto dall'ardire. S'addormentò vestito. E le patate rimasero lì, nella mollettiera. Goffredo è sempre stato un incompiuto, che ci vuoi fare.

Via dalla locanda verso casa, stanco

Stava per tirare la quarta pallina quando si accorse che un moccioso, alto così, aveva appiccicato il muso sul vetro del flipper.

Un bel muso, da soldo di cacio. Se Ferenc Molnar l'avesse conosciuto, quei ragazzi della via Pal avrebbero avuto un Nemesk in più. Goffredo si scansò, lasciò le ultime due palline a chi le avrebbe giocate senza distrarsi. Un mugugno gli bastò per salutare quelli del tresette. Ciao, flipper. E fu fuori dalla locanda. La grondaia sotto il ballatoio lasciò cadere la solita goccia gelata che gode infilarsi nel collo. Goffredo, di quella grondaia era da sempre il bersaglio preferito. Ma lui se n'era fatta una ragione non si può mica prendere a sganascioni una goccia. Rincasò, distratto come sempre lo era stato nei suoi ultimi 67 anni. Non si accorse che lo spaventapasseri era senza cappellaccio. Diavoleria di qualche monello. Passò il ruscello e poi quel saliscendi prima del castagneto. Un valligiano lo salutò, alzando appena il mento ossuto. A casa, Goffredo si buttò sul letto, sfiato. Era la fatica dei ricordi, non altro.

Quel giorno che vide il mare. Le capre che mordevano. Le inutili patate nella mollettiera. Viva la faccia di quel flipper, pensò Goffredo. Bene o male, ha sempre qualche bambino attorno. Goffredo non era mai stato marito. Mai padre. E mai nonno. E' morto di vecchiaia, dissero all'indomani.





di Mary Openshaw

Spagna: una legge "in prova" per l'automatistico

La storia dell'automatistico in Spagna è molto interessante e non somiglia affatto a quella di qualsiasi altro Paese.

Anche se la Spagna non è stata coinvolta nella seconda guerra mondiale, è stata devastata e distrutta da una terribile guerra civile, terminata nel 1939. Come conseguenza, l'economia spagnola si trovava in pessime condizioni e ci vollero anni prima che si avvertisse qualche reale sintomo di ripresa.

Fu quindi dopo la fine della seconda guerra mondiale che il popolo spagnolo cominciò a prendere conoscenza di tutti i nuovi progressi che erano stati realizzati in Europa, inclusi i giochi automatici e i juke-boxes che cominciarono ad arrivare nei corteggiatori degli Stati Uniti. Naturalmente il popolo spagnolo chiede-va queste ottime cose.

L'importazione era impossibile e l'unico modo in cui la Spagna poteva avere dei giochi automatici era quello di costruirsi da sé. Cominciò quindi su scala

molto ridotta una produzione di giochi. Questi primi apparecchi, sia che si trattasse di semplici giochi o di flippers, erano, come gli stessi spagnoli riconoscono, di pessima qualità. Tuttavia, erano sempre meglio che niente!

Ma gradualmente, molto gradualmente, la situazione migliorò. Ed alla fine sorsero alcune imprese di grandi dimensioni, che fabbricavano juke-boxes, flippers e apparecchi per sale giochi, tutti destinati al mercato spagnolo. Una ditta produsse almeno 15.000 juke-boxes. Non erano, naturalmente, eleganti come quelli prodotti negli Stati Uniti, ma ebbero successo. Alcuni di questi apparecchi sono ancora in funzione.

L'industria crebbe e si sviluppò. Erano pochi gli apparecchi che potevano funzionare, perché non erano consentite le vincite. I flippers divennero molto popolari e vennero aperte molte sale giochi. L'industria turistica si sviluppava rapidamente e i giochi e i juke-boxes ve-

nivano installati nelle località turistiche. Molti spagnoli però mi hanno detto che sono proprio gli spagnoli che giocano di più, perché i turisti cercano il sole più che stare al coperto.

Alla fine, l'industria spagnola raggiunse il punto in cui si poteva cominciare a pensare all'esportazione. Venne il momento in cui le imprese spagnole partecipavano ad alcune delle mostre di apparecchi automatici e nominavano distributori in diversi Paesi.

Quando nel 1975 morì il Generale Franco, si concluse un capitolo della storia spagnola e si prospettarono grandi cambiamenti, anche nel campo dei giochi automatici. C'è stato un periodo piuttosto difficile e di incertezza per l'industria. Sotto il regime di Franco non era possibile costituire associazioni professionali, che erano considerate sindacati, e quindi proibite. Ma dopo la morte di Franco, ho chiesto spesso agli spagnoli se non ritenessero che

una associazione poteva aiutarli. Ma essi rispondono invariabilmente che il carattere spagnolo difficilmente si sarebbe adattato ad accettare la necessaria disciplina per un lavoro di gruppo. Tuttavia, un certo numero di industrie più importanti aveva da tempo cominciato a collaborare, formando fra loro una ristretta società, cioè la cosa più vicina ad una associazione che potessero creare.

Era chiaro che sarebbero arrivati dei cambiamenti. Finalmente, nella primavera del 1979, entrò in vigore una legge provvisoria che riguardava il gioco automatico, i produttori e gli operatori del settore.

Ho una copia di questa legge provvisoria, un documento di 38 pagine, molto complicato. Sarebbe impossibile esporne tutto il contenuto, per cui mi limiterò a descrivere solo i punti principali.

Qualsiasi gioco deve essere approvato e registrato presso l'ufficio pubblico competente, ed i controlli sono molto rigorosi.

I giochi sono divisi in tre categorie. La categoria A riguarda i giochi di puro divertimento, che non possono dare luogo a vincite, e comprende i videogiocchi, i flippers, i juke-boxes, i calcolatori da tavolo e persino i mini-cars e i kiddie rides.

La categoria B comprende quei giochi che danno luogo a vincite.

Il gettone non può superare le cinque pesetas e la vincita massima non può essere di più di cinque pesetas. Tutti i giochi della categoria B devono contenere un elemento di abilità. Molti produttori spagnoli hanno progettato e realizzato giochi speciali per questa categoria, e continuano a farlo. Ma parecchi di questi giochi, pur avendo avuto molto successo per un certo periodo, hanno presto perduto la loro attrattiva.

Ci si è presto resi conto che un gettone di cinque pesetas non consente al gestore un guadagno ragionevole. E' molto difficile inventare giochi che devono sostituire a delle norme assai restrittive, che vengono rigorosamente applicate sulla base della legge provvisoria spagnola. Tanto più che sono proibite le « ruote » e gli altri giochi che possono essere assimilati ai giochi di carte ed agli altri giochi di azzardo.

Dei giochi della categoria C non c'è bisogno di occuparsene qui, perché non sono consentiti ai normali operatori. Sono le « slot-machines », che dan-

**Il dopo-Franco
ha registrato il boom
degli apparecchi
da divertimento: nel '79 è stata
varata
una legislazione provvisoria
per il settore**

no vincite in denaro, i « jackpots », i « bingo », ecc. Il loro funzionamento è rigorosamente controllato e sono consentiti solo nei Casinò. Certamente, i giochi di categoria C non si vedranno nei caffè, nei bar, nei ristoranti o nelle sale giochi.

I premi in denaro sono certamente molto appetibili. Ma è difficile prevedere come si evolveranno le cose consentite e quelle non permesse in base alla legge provvisoria. Oggi come oggi, sono i video giochi quelli che riscuotono il massimo successo. Il costo della giocata è di 25 pesetas.

I produttori li costruiscono al massimo della loro capacità e gli operatori fanno ressa per averli. I migliori vengono prodotti con parti importate dal Giappone, ma alcune ditte stanno già cominciando a progettare e a realizzare i propri apparecchi.

A questo proposito, va detto che in Spagna è proibita l'importazione di apparecchi a gettone. Ma

possono essere importate le parti per i video giochi, anche se il dazio doganale su di esse è di circa il 60% del loro valore. Il che fa alzare molto il prezzo dell'apparecchio finito. Ma la richiesta è continua.

E' tanto grande la richiesta del mercato interno che la maggior parte dei produttori spagnoli ha fermato per l'avvenire le esportazioni. E' stata pure fermata la produzione di flippers, che per il momento esercitano scarso richiamo sul pubblico.

Per quanto riguarda l'industria nel suo complesso, c'è stato naturalmente un grande progresso. Quando veniva predisposta la legge provvisoria ci si rese conto che era assolutamente necessario creare una organizzazione professionale. La modesta società formata da un piccolo gruppo di produttori diventò una associazione professionale molto forte, con iscrizioni aperte a tutti i membri della professione. Essa è la F.A.C.O.M.A.R.E., che al principio del 1980 è stata ammessa a far parte del-

l'EUROMAT. Inoltre, si formò un'altra associazione professionale, anch'essa molto forte, costituita da un gruppo di operatori. Molte persone appartengono ad ambedue le organizzazioni. In questi ultimi mesi, si è creata una terza associazione, che unisce le piccole associazioni locali. Gli spagnoli che appartengono al settore si rendono ora conto dell'importanza di un sodalizio che li rappresenti e non si parla più delle difficoltà di ottenere un organismo che funzioni efficacemente.

A proposito della legge provvisoria, c'è da dire che certamente vi saranno modificazioni e cambiamenti in futuro. Il problema del gettone a cinque pesetas per i giochi di categoria B viene considerato con molto impegno dalle associazioni, e certamente sarà fatto ogni sforzo per ottenere l'aumento, come pure per ottenere l'alleggerimento di tutte le altre restrizioni.

Un sintomo di ulteriore progresso è il fatto che nel novembre del 1980 si è tenuta per la prima volta in Spagna una Mostra degli apparecchi automatici. Essa ha ottenuto uno straordinario successo, con centinaia di visitatori giornalieri, tutti appartenenti alla professione. E' stata una mostra assai interessante, poiché vi si poteva constatare con certezza che ciò che incontra oggi il successo in Spagna, sono, senza ombra di dubbio, i video giochi.

FISCO: NOTIZIE-FLASH

Nuove disposizioni in materia tributaria

La Gazzetta Ufficiale n. 355 del 30 dicembre ha pubblicato la legge 22 dicembre 1980 n. 889 concernente lo « Accorpamento delle aliquote della imposta sul valore aggiunto » e la legge 22 dicembre 1980 n. 891 con la quale viene convertito, con modificazioni, il decreto-legge 31 ottobre 1980 n. 693 recante « Disposizioni urgenti in materia tributaria ».

Queste le disposizioni di interesse generale:

Unificazione aliquote ridotte — Con disposizione di carattere generale e con effetto dal 1° gennaio 1981 le preesistenti aliquote dell'1% e del 3% vengono unificate nel 2%, quelle del 6% e del 9% vengono unificate nella misura del 4%.

Aumento dell'aliquota ordinaria — Sempre con decorrenza dal 1° gennaio 1981 l'aliquota ordinaria del 14% viene elevata al 15%. Va ricordato che l'aliquota ordinaria è applicabile su tutte le cessioni di beni e prestazioni di servizi per le quali non siano espressamente previste aliquote ridotte o maggiorate.

Scorporo dell'IVA — Le imprese di pubblico spet-

tacolo che applicano l'IVA in modo normale (e, quindi, non si avvalgono della detrazione forfettaria del 2/3) sono interessate alla modifica del quarto comma dell'art. 27 del DPR n. 633/72 disposta con l'art. 11 della legge n. 889/80.

Tali imprese — come è noto — sono tenute ad adottare il registro dei corrispettivi e ad annotare sullo stesso gli introiti globali comprensivi di imponibile e d'imposta e distinti per aliquota. Per le liquidazioni periodiche (mensili o trimestrali) dell'imposta, oltre quella già in atto, viene ammessa una nuova procedura che consente di procedere allo scorporo con criterio puramente matematico, individuando con esattezza l'imponibile e l'imposta. Nel caso di operazioni soggette all'IVA del 15% gli importi registrati (comprensivi di imponibile e imposta) vanno divisi per 115. Il quoziente va moltiplicato per cento, arrotondando il prodotto, per difetto o per eccesso, alla unità più prossima. L'importo risultante costituisce l'imponibile sul quale va calcolata l'imposta.

Accanto dell'imposta — A decorrere dal 1° gennaio 1981 la misura

dei versamenti d'acconto dell'imposta sul reddito delle persone fisiche, dell'imposta sul reddito delle persone giuridiche e dell'imposta locale sui redditi è elevata dal settantacinque al novanta per cento.

Si ricorda che il versamento dell'acconto d'imposta deve essere effettuato entro il mese di novembre.

Spese mediche — Sono deducibili dal reddito le spese mediche e quelle di assistenza specifica nei casi di grave e permanente invalidità o menomazione, per la parte del loro ammontare complessivo che ecceda il dieci o il cinque per cento del reddito complessivo dichiarato secondo che questo sia o non sia superiore a quindici milioni. Le spese chirurgiche e le prestazioni specialistiche nonché quelle per protesi dentarie e sanitarie in genere sono integralmente deducibili. La deduzione è ammessa a condizione che il contribuente, nella dichiarazione annuale, indichi il domicilio o la residenza del percipiente nel territorio dello Stato e dichiari che le spese sono rimaste effettivamente a proprio carico.

La disposizione ha effetto relativamente agli

oneri sostenuti dal 1° gennaio 1980 e pertanto interessa la prossima dichiarazione dei redditi.

Juke-boxes: IVA al 18%

Con la conversione del decreto legge 31 ottobre 1980, n. 693, disposta dalla legge n. 891/80, resta confermata la disposizione contenuta nell'art. 10 del citato decreto che riduce dal 35% al 18% l'aliquota IVA sulle cessioni ed importazioni degli apparecchi elettrofonici (juke-boxes).

Aumento delle tasse sulle concessioni governative

Il D.L. 30 dicembre 1980, n. 901, pubblicato sulla Gazzetta Ufficiale n. 356 del 31 dicembre 1980, recante « Provvedimenti finanziari per gli enti locali », ha apportato, tra l'altro, addizionali o aumenti alle tariffe di alcuni tributi locali.

L'art. 5 del D.L. in questione stabilisce, in particolare, l'aumento del 50% delle tasse sulle concessioni governative e delle tasse sulle concessioni comunali, prevedendo un arrotondamento dei nuovi importi alle mille lire superiori.

In relazione, a partire dal 1° gennaio 1981, l'ammontare della tassa per montare la tassa per tenere e far funzionare un juke-box sarà il seguente: L. 26.000 per alberghi e pensioni; lire 13.000 per tutti gli altri esercizi pubblici.

Nuove tasse sul trasporto dei rifiuti solidi urbani

Il citato D.L. 30 dicembre 1980, n. 901, ha posto obbligo ai comuni di deliberare entro il 31 gennaio 1981 un aumento della tassa per la raccolta ed il trasporto dei rifiuti solidi urbani in misura tale che il gettito complessivo sia pari al costo del relativo servizio. In ogni caso, fermo restando il limite posto dall'equilibrio tra costi e ricavi, gli aumenti per le singole categorie di utenti non possono essere inferiori al 50% né superiori al 100% delle tariffe in atto nel 1980.

Deducibili dal reddito le erogazioni pro-terremotati

Con il D.L. 5 dicembre 1980, n. 799, concernente « Ulteriori interventi in favore delle popolazioni colpite dal terremoto del novembre 1980 » è stato

stabilito che le erogazioni in danaro effettuate entro il 30 giugno 1981 a favore delle popolazioni terremotate non concorrono a formare il reddito del soggetto erogante e sono pertanto deducibili, purché di ammontare non inferiore a L. 50.000.

La deduzione va riferita al periodo d'imposta nel quale le erogazioni sono state effettuate e compete se assistita da idonea documentazione e se le erogazioni siano destinate: a) al Fondo statale di cui all'art. 2 del D.L. 26 novembre 1980, n. 776; b) ai comuni, province, regioni o altri enti pubblici; c) ai fondi di solidarietà appositamente promossi da associazioni politiche sindacali, di categoria, ecc.

Le erogazioni di qualsiasi importo effettuate dai lavoratori dipendenti mediante trattenute sulle retribuzioni effettuate dai datori di lavoro, sono anch'esse considerate non imponibili e, conseguentemente, su tale somme non va operata la ritenuta d'acconto relativa all'IRPEF.

I datori di lavoro dovranno rilasciare ai dipendenti una attestazione degli importi trattenuti e della loro destinazione.

Per le suddette erogazioni

zioni permangono gli obblighi contributivi nei confronti degli istituti previdenziali ed assistenziali.

Denunce contributive INPS

Come abbiamo segnalato nel precedente numero della Rivista, con l'art. 7 del D.L. 31 ottobre 1980, n. 693, è stato reintrodotto l'obbligo per i datori di lavoro di indicare sulle denunce contributive INPS alcuni dati fiscali.

Al riguardo, si rende noto che la legge di conversione 22 dicembre 1980, n. 891 ha parzialmente modificato il citato art. 7, eliminando l'obbligo di indicare l'importo delle detrazioni operate.

In relazione, i dati fiscali che dovranno essere riportati sulle denunce contributive INPS sono costituiti dall'ammontare delle retribuzioni complessive assoggettate a ritenute alla fonte e dall'ammontare dell'imposta versata.

Esercizio di più attività

Il DPR 30 dicembre 1980, n. 897, pubblicato sulla Gazzetta Ufficiale del 30 dicembre 1980,

n. 355, ha apportato una importante modifica al quarto comma dell'art. 36 della legge sull'IVA, concernente l'esercizio di più attività. Ne riportiamo il testo integrale:

« L'imposta si applica in ogni caso separatamente, secondo le rispettive disposizioni e con riferimento al volume di affari di ciascuna di esse, per le attività di commercio al minuto di cui al terzo comma dell'art. 24, comprese le attività ad esse accessorie e quelle non rientranti nell'attività propria dell'impresa, nonché per le attività di cui all'art. 34, fermo restando il disposto dei commi secondo e terzo dello stesso articolo e per quelle di cui all'art. 74, ultimo comma, per le quali la detrazione prevista dall'art. 19 sia applicata forfettariamente ».

Dalla disposizione ne discende che per i commercianti di apparecchi da trattenimento che svolgono anche attività di gestione, per la quale hanno optato per l'applicazione dell'IVA nei modi normali, l'imposta si applica unitariamente e cumulativamente per ambedue le attività, con riferimento al volume di affari complessivo.

A cura di
Giancarlo Mengucci

Spazzolino self-service

Alla Fiera di Milano 1980 è stato presentato un nuovo modello di distributore automatico di spazzolini di piccole dimensioni e che funziona senza bisogno di essere allacciato alla rete di alimentazione.

L'apparecchio è caricato con un nastro composto da 100 spazzolini. Il cliente lo identifica, introducendo una moneta e agendo su una leva, esce uno spazzolino mignon di setole con il suo dentifricio.

Il distributore può essere installato in ristoranti, alberghi, motel e autogrill.

Ultissima sarebbe la sua collocazione negli asili e nelle scuole, in quanto abilitato ai piccoli ad usare l'unico mezzo per prevenire la carie dei denti. Spazzolino e dentifricio rittrattivo in un unico circolo, la sanguigna delle gengive e riforniscono le radici dei denti.

In Italia, lo spazzolino viene usato solo da una piccola quantità di persone e generalmente solo al mattino e questo serve a poco. I ricercatori inglesi dopo 5 anni di sperimentazioni su una popolazione campione, hanno potuto constatare che lavandosi i denti dopo ogni pranzo si riesce ad eliminare la placca dentaria ed il tartaro che sono i maggiori responsabili delle carie.

Questa malattia è fra le più diffuse nell'uomo e la cura dei denti ha raggiunto così i suoi limiti, come negli Stati Uniti è l'ultima malattia che non è possibile assicurare.

Nel nostro Paese dove l'assistenza sanitaria è quasi totalmente pubblica, si tende a scoraggiare il paziente che ha bisogno di cure dentarie. Attualmente, in Italia, le carie colpiscono il 70% dei bambini sino ai 40 anni ed il 90% degli adulti.

Evidentemente l'unica strada da battere deve essere quella della prevenzione che deve, però, iniziare già da piccoli.

Il distributore di spazzolini, dovrebbe essere, a nostro avviso, installato, a cura del Ministero della Sanità, in tutte le scuole, perché dal suo uso ne deriverebbero due vantaggi: si abituerebbe la popolazione ad avere cura dell'igiene della bocca, e si ridurrebbe notevolmente la spesa pubblica per le malattie dei denti.

Umberto Moro

Irlanda: campagna per una nuova legge

L'associazione irlandese dell'automatista (IATA) ha lanciato una vigorosa campagna per indurre il governo ad emanare una nuova e più favorevole legge sul gioco e le lotterie.

Recentemente l'associazione ha organizzato a Dublino un ricevimento nel corso del quale è stata illustrata l'inefficienza di molti pregiudizi che esistono in Irlanda contro il gioco. Erano presenti alcuni ministri, rappresentanti delle forze della polizia, giornalisti della carta stampata, della radio e della televisione, che hanno sottoposto i rappresentanti dell'associazione ad un fuoco di fila di domande.

Erano pure esposti molti degli apparecchi fabbricati in Irlanda con sopra la scritta "illegale", in base ad una superata legge ancora in vigore nella repubblica.

Successivamente i rappresentanti della IATA sono stati ricevuti dal Ministro della Giustizia, il quale ha ritenuto valide molte delle istanze della categoria ed ha assicurato che metterà con urgenza in moto le procedure per una revisione legislativa.

Gran Bretagna: autorizzata una sala malgrado il no del sindaco

Nella cittadina britannica di Kiodermister, il consiglio municipale aveva designato un'area a centro commerciale per le donne e non aveva accolto la domanda di un operatore di includervi una sala giochi.

Ma un ispettore governativo ha invece autorizzato l'apertura di tale sala, sulla base del principio sostenuto dall'imprenditore, che queste sale fanno ormai parte della "scena" dei centri commerciali.

L'ispettore, accettando tale principio ed in considerazione del fatto che la funzione di giorno e non è frequentata da minori, ha autorizzato il locale, con un massimo di 35 apparecchi.

Stati Uniti: campionato di « Air-hockey »

Il campionato 1980 di "Air-hockey" degli Stati Uniti, tenutosi alla fine dello scorso anno, si è svolto a Houston, nel Texas, sotto gli auspicci di una stazione radiofonica e di una associazione di famiglie. Erano in palio premi per 1250 dollari. Il primo premiato (275 dollari) è stato quadruplato da uno studente di Philadelphia, Jesse Doutry, che lo vince ininterrottamente da quattro anni, fatto senza precedenti nella storia di questa competizione.

Stati Uniti: mini-scuole per tecnici

Una serie di "mini-scuole" per tecnici degli apparecchi automatici viene tenuta nell'Ohio (USA) a partire dall'estate scorsa. Lo scopo è di mettere i tecnici del settore nelle migliori condizioni per servire la clientela. I corsi sono limitati a non più di 20 persone per volta ed hanno la durata di due giorni, dalle 9.30 alle 17.30 con un'ora di intervallo per la colazione.

Dal canto suo, l'Associazione della Florida ha progettato per i propri associati dei corsi in materia fiscale, che sta diventando sempre più complessa, tanto da richiedere una specializzazione.

Gran Bretagna: eccezionale fotocaptrice automatica

Sembra che non vi siano più limiti a quello che si può fare con i microcomputer negli apparecchi automatici.

Una ditta britannica ha realizzato una macchina fotocaptrice automatica che accetta monete di qualsiasi taglio per formare l'importo necessario a seconda del numero delle copie che si richiedono. Non solo: ma pratica prezzi decrescenti quando il numero delle copie aumenta.

Il cliente introduce monete di qualsiasi taglio e la macchina gli indica, a misura che riceve le monete, quante copie può ottenere per l'ammontare già introdotto. La macchina però non dà il resto.

Germania: danni per 11 miliardi

A 24 deschi (oltre tre miliardi di lire) si fa scendere il danno che ogni anno subisce nella vendita al dettaglio i gestori di macchine sinistri o di coloro che introducono monete false o strano.

A questo danno reale deve aggiungersi quello indiretto dovuto alla diffidenza di molte persone verso le macchine automatiche derivante dal fatto che, dopo una sola delinquenza del genere, la macchina si blocca ed il successivo cliente non può farla funzionare.

I produttori degli apparecchi fanno ogni sforzo per ovviare a questi inconvenienti, studiando impianti di protezione e "rivelatori" delle monete false.

Francia: vespasiani automatici

Quanto prima scompariranno dalle strade di Parigi quegli impianti tanto comodi che prendono da noi il nome di un imperatore romano. Al loro posto verranno installati dei gabinetti di forma romboidale, completamente automatizzati. Vi si entra introducendo una moneta da un franco; dalla parete viene fuori l'impianto di servizio pulito, disinfectato e profumato, mentre una musica in sottofondo allietta chi è dentro all'operazione. Quando il cliente esce e la porta si chiude automaticamente, viene lavato piano, viene lavato profumato, disinfectato, profumato di tutto, naturalmente, automaticamente ed è pronto per l'uso da parte del nuovo utente.

Jugoslavia: esposizione a Zagabria

Un'importante esposizione si terrà a Zagabria in primavera. Essa sarà in parte dedicata ai mezzi per l'impiego anche il settore dell'automatismo vi avrà la sua parte.

Stati Uniti: rodeo automatico

Il loro meccanico è l'ultima trovata dell'industria americana, che per la sua realizzazione si è affidata al campione mondiale del cow-boy, Larry Mahan.

Chi vuole cimentarsi in questa specie di dieci tipi di scegliere fra le velocità di tiro più sei di scoppiate e sei velocità di variazioni. In tutto, 360 "variazioni". Quando chi vi monta viene disinfectato, la macchina arresta automaticamente.

Stati Uniti: musica e flipper

Il flipper nella canzone? Sì, un disco della Joe Jackson Band (AM, distribuzione CBS) si intitola TILT ed evoca naturalmente il biliardino elettrico.

Belgio: festival del biliardo

I campionati di biliardo non sono certamente una novità, ma continuano ad avere successo.

Si è appena spenta l'eco del "Festival del biliardo", tenutosi al Casinò di Spa, nel Belgio, con la partecipazione di rappresentanti di quattordici paesi europei che già si annuncia un torneo inglese con premi di denaro per un ammontare complessivo di 5.000 sterline, pari a quasi dodici milioni di lire.

Gran Bretagna: kiddy rides più eccitanti

A proposito di "kiddy rides" si va diffondendo l'opinione che i bambini di oggi non si contentano più dei modelli tradizionali, come l'elfantino che va su e giù, ma cercano qualcosa di diverso e di più eccitante. Ed ecco che le ditte costruttrici — sorive "Coin Slot" — introducono modelli che fischiano, sobbalzano, sparano, ed sfornano ogni sorta di effetto sonoro.

Stati Uniti: apparecchi automatici in TV

In Canada è stata creata l'Associazione dei giocatori professionisti di flipper "P.P.P.A.", a carattere internazionale. Essa intende organizzare i giocatori su base locale, nazionale e mondiale ed organizzare tornei internazionali.

Verrà il momento in cui i migliori "professionisti" del flipper saranno disputati a suon di miliardi fra le varie società, come i goleador del calcio?

Canada: associazione di giocatori di flipper

In Canada è stata creata l'Associazione dei giocatori professionisti di flipper "P.P.P.A.", a carattere internazionale. Essa intende organizzare i giocatori su base locale, nazionale e mondiale ed organizzare tornei internazionali.

Stati Uniti: apparecchi automatici in TV

In un programma notturno di una televisione americana, che raggiunge oltre un milione di spettatori del New England fra i 18 ed i 35 anni di età, viene invitata una volta al mese il rappresentante di una ditta che distribuisce apparecchi automatici con il compito di illustrare i vari tipi di nuovi apparecchi. Nel lo stesso programma, è stato inserito un torneo di flipper.

Canada: apparecchi bilingui

Mentre una ditta costruttrice, la Exidy, per soddisfare la clientela straniera propri apparecchi anche in lingue di altre nazioni, una ditta canadese, considerando il bilinguismo esistente nel proprio Paese, costruisce giochi che "parlano" tanto in inglese che in francese per comunicare al giocatore l'andamento della partita.

Se l'idea atteschesse, anche in Italia, dove abbiamo rivenditori linguistici da parte della Sardegna, potremo avere apparecchi che parlano in italiano e in sardo.

Stati Uniti: successo dei «Pizza Time Theatre»

A Cupertino (California) si è aperto un altro "Pizza Time Theatre". La formula che a quanto pare ha successo: una pizzeria abbinata ad una sala giochi e ad altre attrazioni.

Stati Uniti: 9 miliardi di dollari per il vending

Nel 1979, il volume di affari delle "vending machines" in America, ha raggiunto la vertiginosa cifra di nove miliardi di dollari, una cifra da moltiplicare per mille se si vuole l'equivalente in lire. Il mercato italiano è libero. Il 26% riguarda la vendita di sigarette e sigari, il 19,7% le bibite fredde, il 17,6% le bibite calde, il 12,8% i commestibili, il 5,3% il latte, lo yogurt e i gelati.

USA: nel 1984 l'AMOA tornerà a Chicago

Nel 1984, l'AMOA, cioè la Mostra americana dell'automatismo, si terrà a Chicago, al nuovo Hotel Hilton, che sarà un vero colosso dell'industria alberghiera e che disporrà, per le esposizioni, di uno spazio di quasi tre ettari di superficie.

L'impegno per ospitare la Mostra è stato assunto sino al 1988, con possibilità di un prolungamento per altri cinque anni.

L'Hilton di Chicago avrà da 1.800 a 2.100 camere, il che può dare un'idea delle sue dimensioni.

Nuova Zelanda: sorta una fabbrica Taito

Una fabbrica di apparecchi automatici è stata creata in Nuova Zelanda della Taito, per soddisfare i forti dati di importazione che gravano su questi articoli e, al tempo stesso, per meglio soddisfare le esigenze del mercato locale.

Gran Bretagna: accordo tra i gestori

Un gruppo di operatori britannici dell'automatismo si stanno mettendo d'accordo per standardizzare le condizioni di gestione da essi praticate, allo scopo di eliminare una dannosa concorrenza.

Gran Bretagna: videogiochi all'aeroporto di Liverpool

L'aeroporto di Liverpool prevede di ricavare un profitto netto di 8.000 sterline (quasi diciannove milioni di lire) per la concessione alla installazione di quattro videogiochi nei propri locali.

Belgio: nuova sede dell'Euroamat

La Federazione Europea dell'Automatismo (Euroamat) cambia sede. A partire dal prossimo 1° marzo i suoi uffici si trasferiranno al seguente indirizzo: 44, Place Princesses Elisabeth, 1030 Bruxelles. Tel.: 02/24271174 - 24271172.

Belgio: numero speciale della Rivista Benelumat

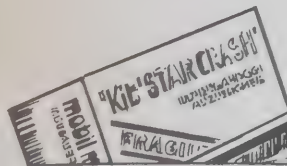
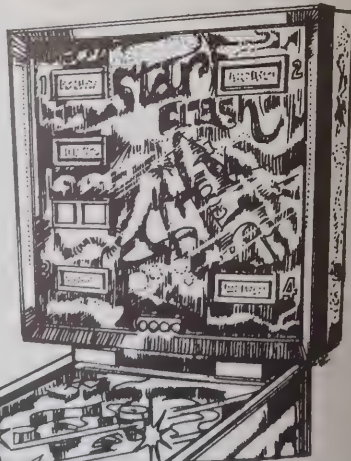
In occasione dell'Assemblea generale dell'Euroamat, l'USA (Union Benelux de l'Automatisme) dedicherà all'avvenimento un numero speciale della Rivista Benelumat. Verrà pubblicato il testo del nuovo statuto della Federazione e presentati i dirigenti delle varie Associazioni aderenti.

mobil matic

Assemblaggio:
tutti i particolari dei mobili
sono allestiti con spine
in legno di faggio essiccato.

"Kit MOBIL-MATIC"

I più bei giochi sono disponibili
in scatola di montaggio.



mobil matic

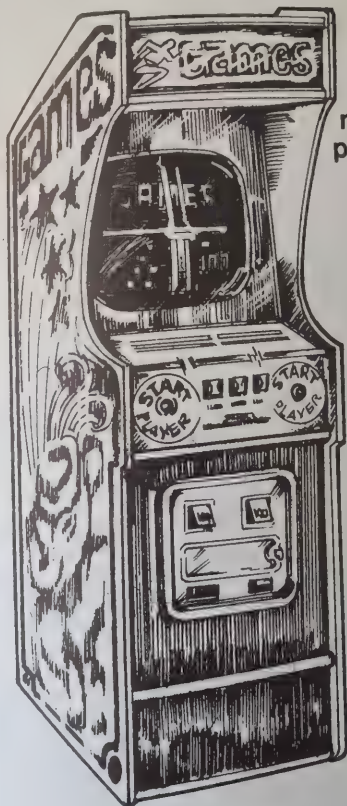
di SERAFIN LUIGI

10050 Villarfochiardo (TO) - via del Cimitero 2 - Tel. 964.5505

mobil matic

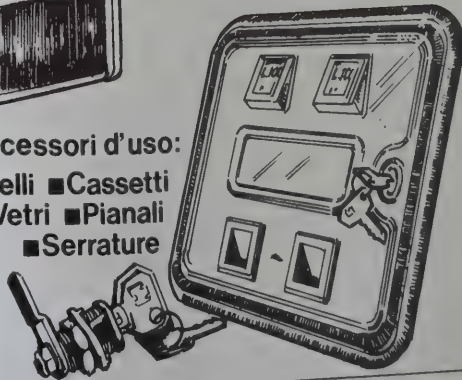
Specializzata
nella costruzione di mobili
per giochi in genere.

Serigrafie in genere.



Accessori d'uso:

- Sportelli ■ Cassetti
- Gettoniere ■ Vetri ■ Pianali
- Serrature



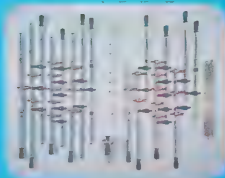
FAB

80144 NAPOLI
Via del Cimitero (Secondigliano)
☎ (081) 7552011 - 752966

di Salvatore
BAINO

Calcio Balilla

Nuovo modello 'UNIVERSAL'



Su richiesta
si forniscono
modifiche per
videogiochi



ASTE CON OMINI TERMOSALDATI
TUBI TRAFILATI A FREDDO Ø 16 x 2,5
TELESCOPICI O PASSANTI
INTERAMENTE RIVESTITO IN LAMINATO
PRINT SILVER BLUE FINITURA CERA
ALL'INTERNO E ALL'ESTERNO
BOCCOLE A SFERE

SOLIDITÀ :: DURATA

Import-Export-Produzione-Ricambi Flipper-Bobine G. e W.-Calcio balilla-Giochi video-Ricambi-Vetro plastica-Metallo

NOVAR matic

import - export
Via G. Monaco 90-94 - 50053 EMPOLI (Firenze)
Tel. 0571/90071 - Telex 570265

CON MODICA SPESA UTILIZZATE I VOSTRI
VECCHI VIDEO GIOCHI MODIFICANDOLI IN:

MOON CRESTA
GALAXIAN
MISSILE COMMAND
ASTEROIDE
LUNAR RESCURE

DISPONIAMO DI GIOCHI COMPLETI A COLORI

MOON CRESTA

MISSILE COMMAND

PUNK MAN

ULTIMISSIMA NOVITÀ

MODIFICHIAMO IL CRASH HEADON IN TOMAHAWK 777
(GIOCO CON TEMA SPAZIALE SUBACQUEO)

NAT

S.A.S.

40127 BOLOGNA

Via Galeotti, 10 - 12 - 14

NUOVA AUTOMATICA TOYS

tel. 510.329 - 510.345

POCHE COSE... MA BUONE PERCHÈ
SOLO DI QUALITÀ ORIGINALE!!

APPARECCHI SIDAM ATARI

BILIARDINI ELETTRONICI
SPECIALIZZATA
IN FORNITURE
PER SALE ATTRAZIONI

Dalla NAT solo giochi originali americani
assicurati da 25 anni di serietà commerciale.

NAT

S.A.S.

40127 BOLOGNA

Via Galeotti, 10 - 12 - 14

NUOVA AUTOMATICA TOYS

tel. 510.329 - 510.345

Williams
DEFENDER

Williams®
ELECTRONICS INC.
PRESENTS

DEFENDER

COPYRIGHT © 1981

CREDITS - 28

COSTRUITO DALLA:
VIDEO GELECTRONIC GAMES S.R.L.

IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA SU LICENZA DELLA:

Williams®
ELECTRONICS, INC.

DEFENDER

IS A REGISTERED TRADE MARK



RIVENDITORE
AUTORIZZATO PER

PIEMONTE

Piazza Bottesini, 3 - 10100 TORINO

☎ 011/231877

SICILIA

Via Juvara, 13 - 98051 BARCELLONA (ME)

☎ 090/902973

SALVIAMO CI!

SPENDIAMO BENE QUEL PO' CHE È RIMASTO

Il
guadagno
vero è
crollato



MANUALE
PER VIDEO GIOCO
A SOLE £ 25.000

ai vostri
tecnici



è indispensabile!!

FORNIAMO PIANI COMPLETI PER:
● space orbit **kiss**
● jungle life **gorgar**
● tiger **bug rogger**

RIVOLGERSI A

VANNI MAMBELLI

Via EMILIA, 218. tel. (0543) 448467

CAPOCOLLE DI BERTINORO (Forlì)
partita IVA 00819070400

LAVORO NUOVO!!!

computer per foto
altamente remunerativo
si spende solo una volta.

**non esiste concorrenza
e si incassa contante**

**INTERPELLATECI:
INVIATECI L'INDIRIZZO VOSTRO
PER ESSERE MEGLIO INFORMATI!**

Rivalutiamo il
nostro vecchio
flipper
meccanico

facciamolo
completo di suoni, ma
quel che più conta

BIRI - BIRI
ad incasso garantito

NO MAN'S LAND

戦国の自衛隊



WHO CAN SURVIVE
IN THE BARREN BATTLEFIELD
OF NO MAN'S LAND?!



EXPANDS THE WORLD OF PLAY
UNIVERSAL



UFFICI: P.zza BOTTESINI, 3-Tel. 011/231877
STABILIMENTO: Via PARUZZARO, 10-Tel. 011/850048-TORINO

CENTRO GIOCHI PONTINO S.r.l.

Via Capograssa, 58 - LATINA • Tel. 0773 - 240606

Gottlieb



ESCLUSIVISTA PER IL LAZIO:

ROWE

D. Gottlieb & Co.

Gremlin/SEGA

A.E.P.

JUKE-BOX DISCOMARKET

ABF

UNIVERSAL COSMIC SERIES
FLIGHT ZERO



UFFICI: P.zza BOTTESINI, 3-Tel. 011/231877
STABILIMENTO: Via PARUZZARO, 10-Tel. 011/850048-TORINO

SPACE FORTRESS



VIDEOGAME-NOVITA'

La Ditta dei Fratelli Zaccaria, quando produce giochi-non di sua proprietà, costruisce sempre su licenza ufficiale estera.
In tal modo garantisce l'acquirente da eventuali sequestri (macchine costruite abusivamente sono state recentemente sequestrate alle Mostre Internazionali di Londra e Francoforte)

PROVA
A
SERVIRTI
DA NOI
DIFFICILMENTE
CAMBIERAI

PROMAR

06026 PIETRALUNGA (PERUGIA)
ZONA INDUSTRIALE

tel. - 075-936182

PRODUCIAMO MOBILI PER VIDEO GIOCHI-ELETTROGIOCHI-FLIPPERS
SIAMO ATTREZZATI INTERNAMENTE DI IMPIANTI PER SERIGRAFIA
PRODUCIAMO MOBILI DI TUTTI I TIPI CON O SENZA ACCESSORI
OLTRE CHE PRODUZIONE DI SERIE FACCIAMO MOBILI SU RICHIESTA ED IN ESCLUSIVA
PER I DIPENDENTI ED UN LABORATORIO DI 2.000 METRI COPERTI
LAVORIAMO DAL 1967 E CI SIAMO SPECIALIZZATI NEL TEMPO
CON LA NOSTRA ESPERIENZA SUGGERIAMO NUOVE LINEE
E STRUTTURE A PROGRAMMARE IL LAVORO
CONSEGNE A DOMICILIO CON NOSTRI MEZZI
TELEFONA O SCRIVI ALLA PROMAR



CROWEAMI

Bally

A.E.A.

ATARI

D. Gottlieb & Co.

Gremlin/SEGA

RAPPRESENTANTE ESCLUSIVO PER LA LOMBARDIA
JUKE BOX DISCOMARKET
SAS DI VITTORIO SALVETTI

ABM
OF ELECTRONICS s.r.l.

In Lombardia

sull'autostrada Milano-Laghi all'uscita di Legnano, a pochi minuti d'auto. La ditta Marsilio sas in eleganti ed accoglienti sale espositive Vi dà la possibilità di esaminare e provare tutti gli ultimi prototipi di apparecchi ricreativi automatici. La ditta Marsilio inoltre, quale miglior garanzia ai Vostri acquisti, dispone di apparecchi di moderna ed avanzata tecnologia per una pronta ed adeguata assistenza tecnica.



MARSILIO SAS

APPARECCHI RICREATIVI AUTOMATICI
VIA ROMA, 46 • TEL. 0331 • 516.696
20028 S. VITTORE OLONA (MI) ITALIA

FAS PENEZZA

24020 VILLA D'OGNA / BERGAMO / ITALY
VIA PROVINCIALE / TEL. 0346 / 21164
VIA PIAVE, 1 / TEL. 0346 / 21045

Calcioalilla • Billiardini • Tam tam • Ping pong
Attrezzature per parrucchiere • Arredamenti per giardini



**CALCIOBALILLA
MOD. "MUNDIAL EXPORT"**

Misure: 140x75 h. 90
Campo gioco: 114,5x70
Linea elegante • Robusto • Gioco perfetto



MOD. N T

In panforte xilolac mm. 18/20
Il suo grande vantaggio
è di permettere un gioco anche individuale
grazie ai due piani che si possono utilizzare
sia in verticale che in orizzontale.

"Conforme International" T.T.F. cm. 274x152,5 h. cm. 76

LOGIC BOARD-KITS

Astro-combat.

Galaxian Kamikaze

Galaxi War

Lunar Mission



IDI s. n. c.

0131 - 65561

VIA ASTI, 7 - 15100 ALESSANDRIA - ITALIA

trasforma **BREAKOUT**

il tuo **KING KONG**

BREAKAWAY

HEAD ON



Stellar Castle



- ★ Vectorial T.V.
- ★ Progressive levels of difficulty
- ★ Separate cash box

Dimensions:
H. 1,71 m. D. 0,70 m.
W. 0,64 m.

elettronolo

50127 FIRENZE - Via San Donato, 16 - Tel. 055/366841-42

Telex 573171 - ELITA-I



L'APPARECCHIO
CHE RIVOLUZIONERÀ
IL GIOCO DEL
FLIPPER
PRENOTATELO
SUBITO PRESSO LA
ELETTRONOLO
055-366841/42
FIRENZE

DISTRIBUTRICE
PER L'ITALIA DELLA

Williams®

TELEFONA ALLA
ELETTRONOLO - FIRENZE
055 - 366841/42

TRANSPORT
YOUR EARNINGS TO A
NEW DIMENSION

Bally

PINBALL DIVISION

CENTRO VENDITA, ASSISTENZA
TECNICA E RICAMBI: BALLY-ATARI,
MIDWAY E ROCK-OLA

SALVADOR PERSEO
UDINE - S. Caterina (Condominio) -
Tel. 0432/69410
PORDENONE - Via Gemelli - 1

Roberto Sport di Roberto rag. Armido
FABBRICA ARTICOLI SPORTIVI E GIOCHI
Via Antonio Banfo 7 (angolo Corso Vigevano) ■ 10155 TORINO ■ Tel. (011) 232517



mod. PL 18 cuscinetti a
sfera brevettato



NOVITÀ
presentata alla
Fiera di Milano

mod. PL 16 e mod. PL 18 extra lusso
brevettati con DUE GETTONIERE



CALCIO BALILLA

mod. PL 16 L. Lusso aste telesc. Ø 16
mod. PL 16 A.U. Lusso aste uscenti Ø 16
mod. PL 18 sfera Lusso aste telesc. Ø 18
mod. PL 18 A.U. Lusso aste uscenti Ø 18
mod. PL 16/PL 18 elettrico

TAM - TAM • PING PONG • BILIARDINI •
CARAMBOLE:

mod. AL 1 Funghetto
mod. AL 3 Carambola - cm. 155 x 75
mod. AL 6 Carambola Americana - cm. 200 x 100
mod. AL 7 Carambola Russa
mod. AL 74 Turbo Hockey - frontale cm. 260 x 137
mod. AL 74 Turbo Hockey - frontale cm. 204 x 103
mod. AL 76 Duel Jet Hockey cm. 205 x 150



AIR FOOT-BALL
dimensioni cm. 130 x 77

CONCESSIONARIO
PER LE PUGLIE

Oracolo Vincenzo

VIA CAVOUR, 16 - 72022 LATIANO (BR)
tel. (0831) 935508-935881

CONCESSIONARIO
PER LAZIO E UMBRIA:


Brodo Renzo


VIA TEVERINA, 88 - 01020 VETRIOLO (VT)
tel. 0761/99035



Mediterranea GIOCHI

SAS

Corso Meridionale 30-31 - 80143 NAPOLI  28.58.54 - 28.57.23



**LA CARTA
DI
IDENTITA'
DEL
VOSTRO
SUCCESSO ...**

ZACCARIA

SIDAM

SIDAM

ZACCARIA

AD UN PREZZO ACCESSIBILE,
CON LE NOVITÀ GIOCO VIDEO
E BILIARDINI ELETTRONICI,
QUALE MIGLIORE
GARANZIA AI VOSTRI ACQUISTI?
PRENOTATE
ALLA MEDITERRANEA GIOCHI - NAPOLI
LE ULTIME CONQUISTE
NEL CAMPO DELL'ELETTRONICA.

SAVE TIME

Per facilitare il conteggio delle monete e dei gettoni
PRESENTA

Ad un prezzo accessibile
derivante dalla nostra
grande produzione potrete
acquistare un apparecchio

**LEGGERO
PRATICO
UNIVERSALE
GARANTITO**

NOSTRI CONCESSIONARI:

-Piemonte e Val d'Aosta:
MRM Snc
Strada Arrivore, 19
10154 TORINO-Tel. 011/267167

-Lazio:
EMAG Billardi (MONACHESI)
Via Tuscolana, 296
00181 ROMA-Tel. 06/790288

-Campania:
MEDITERRANEA GIOCHI S.r.l.
Corso Meridionale, 30/31
80143 NAPOLI-Tel. 081/285723

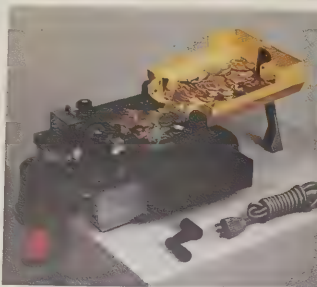
-Puglia:
RUSSO COSIMO
Via Verdi, 15
70013 Castellana Grotte (BARI)
Tel. 080/735418

-Sicilia e Sardegna:
FAB (Baino S.)
3° trav. Corso Secondigliano, 74
80144 NAPOLI-Tel. 081/7552011

-Liguria:
GAMES ELECTRONIC FLOWERS
Corso Inglese, 110
18038 SAN REMO (IM)
Tel. 0184/86341

-Emilia Romagna:
LUNGHI MARIO
Via Mascherino, 8/b
40128 BOLOGNA
Tel. 051/364978

-Lombardia:
MUSIK BOX di MUSICCO LORENZO
Via Crotte, 10
25100 BRESCIA
Tel. 030/311531 - 316098



Modello AP4E SPECIAL

MODELLO AP4E SPECIAL
per un grande conteggio
veloce e continuativo
di monete
Peso netto Kg. 7,700
Larghezza cm. 20
Profondità cm. 39
Altezza cm. 22

Funzionamento elettrico, con programmatore
(funziona anche manualmente).



Modello AP4

MODELLO AP4
Manuale, con programmatore
Peso netto Kg. 4,800
Larghezza cm. 20
Profondità cm. 31
Altezza cm. 22

MODELLO AP3
Manuale, senza programmatore
Peso netto Kg. 4,200
Larghezza cm. 20
Profondità cm. 31
Altezza cm. 22

I modelli "Save - Time" con precisione contano, confezionano in sacchetti
o cartucce monete e gettoni. Risparmiano tempo e fatica.



**OFFICINA MECCANICA
PANDOLFINI & MAZZARELLO
S.N.C.**

V.le Morgagni, 9a - Tel. 055/474011 - 50134 FIRENZE (Italy)

TECHINA

ROCK-OLA®



CONCESSIONARIO PER IL PIEMONTE

NORD GAME s.n.c.
di **EZIO DURANDETTO & M.A.**
VIA MONESIGLIO 34 - TEL. (011) 35.93.07 - TORINO

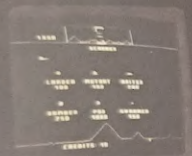
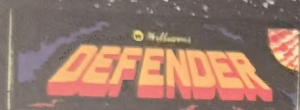
è un prodotto HRS

HIGH
RELIABILITY
SERIES

CONSTRUITO DALLA
VIDEO ELECTRONIC GAMES S.R.L.
IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA SU LICENZA DELLA:

Williams
ELECTRONICS, INC.

The brave new world of Williams. Experience it.



PRONTA CONSEGNA

1 or 2 player upright:

Height: 72" Width: 28 1/2" Depth: 32 1/2"
Weight: 265 lbs. 110/220 volt

For the service back-up
that keeps you out-front,
call Williams toll-free at 800/621-4765.
In Illinois, call toll-free at 800/972-7898.

Williams
ELECTRONICS, INC.
An XCOR International, Inc., Company
3401 N. California Ave., Chicago, IL 60618
Cable address: WILCOIN, CHICAGO
AVAILABLE FOR IMMEDIATE DELIVERY
THROUGH YOUR WILLIAMS DISTRIBUTOR



The most technically advanced video game ever created. And the most sensational!

Your mission, as Captain of the Defender, is to protect the stranded humanoids on the planet surface from the alien abductors. For close-range search-and-destroy the planet surface from the alien abductors. For close-range search-and-destroy the planet surface from the alien abductors. For close-range search-and-destroy the planet surface from the alien abductors.

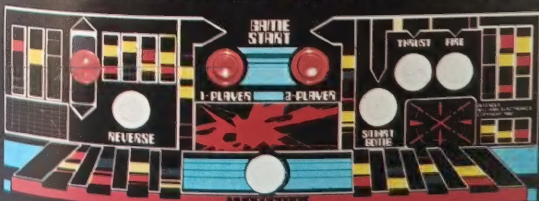


SCANNER

It's best to shoot down the alien ships before they reach the humanoids. Once they've captured their prey, you can still destroy them, but then you must also catch the humanoids as they are released from the aliens' grasp and return them to the safety of the planet or they will fall to their death. If an alien swoops down and carries its victim out of your range, the humanoid will mutate, becoming a permanent part of the alien force and the ship, revitalized with incredible powers, will take to the assault with new and deadly vengeance! Throughout the entire mission, you must act quickly or face possible destruction by the cosmic baiter, a most deadly enemy! If all the humanoids are successfully abducted, the entire planet will explode in a blinding flash!

The challenge becomes ever more intense as action progresses. Fighter ships and their mines will soon join the abductors in testing your skill. You must also destroy mother ships. But beware! A direct hit smashes the mother ship into a swarming mass of mini-ships that then must be wiped out!

Use your 2 escape options only if all else fails! The power to activate your "smart bomb" button which destroys all the enemies in your sight is limited! And "hyperspace", like Russian Roulette, can backfire! "Hyperspace" puts you in a time warp, taking you out of the immediate space and time, but putting you into a possibly even more dangerous situation! You must think wisely and act quickly for you alone are responsible for the consequences and there's no turning back!



CONTROL PANEL



DEFENDER SPACE SHIP



HUMANOID



LANDER



MUTANT



BAITER



BOMBER



POD



SWARMER

DEFENDER IS A REGISTERED TRADE MARK

QUASAR

by ZACCARIA



DESCRIZIONE DEL GIOCO

IL GIOCO CONSISTE DI QUATTRO DIFFERENTI FASI AMBIENTATE NELLO SPAZIO, DOVE IL GIOCATORE DEVE COMBATTERE LE SUE BATTAGLIE, MUOVENDO LA PROPRIA NAVICELLA SU TUTTO LO SCHERMO.

DOPO AVER SUPERATO CON SUCCESSO TUTTE LE SERIE DI SCONTRI, IL GIOCO RICOMINCIA ED IL GIOCATORE DEVE AFFRONTARE OGNI VOLTA MAGGIORI DIFFICOLTÀ. L'ABILITÀ DEL GIOCATORE LO RENDERÀ CAPACE DI CONTINUARE IL GIOCO ENTRANDO OGNI VOLTA IN BATTAGLIA FINO A CHE TUTTE LE PROPRIE NAVICELLE SPAZIALI SIANO DISTRUTTE.

**SERVIZIO
PROMOZIONALE
DISCHI
PER JUKE-BOX**

IL GIOCO,
LA TECNICA,
I VANTAGGI,

NEL "VIDEO-GAME"
PIÙ RICHIESTO DELL'ANNO



di **CRACCO TODESCO**

35100 PADOVA - Via Mali Spadarit, 2 - Tel. (049) 656056



GIOCHI per BAR e SALE ATTRAZIONI

10143 TORINO - Via Giacinto Collegno, 20 bis
Telefoni Q 743833 - 743886

GESTORI

UN NUOVO PUNTO D'INCONTRO

- VENDITA – ASSISTENZA – RICAMBI – VIDEO – JUKE BOX – FLIPPERS ELETTRONICI
- APPARECCHI PER SALE ATTRAZIONI DELLE MIGLIORI MARCHE
- DISTRIBUTORE PER IL PIEMONTE E LIGURIA – ATARI – STERN
- ASSISTENZA T.V. MONITOR – HANTAREX PER IL PIEMONTE SU QUALSIASI VIDEO GIOCO

HOENIX

by ZACCARIA



VIDEOGAME-NOVITA'

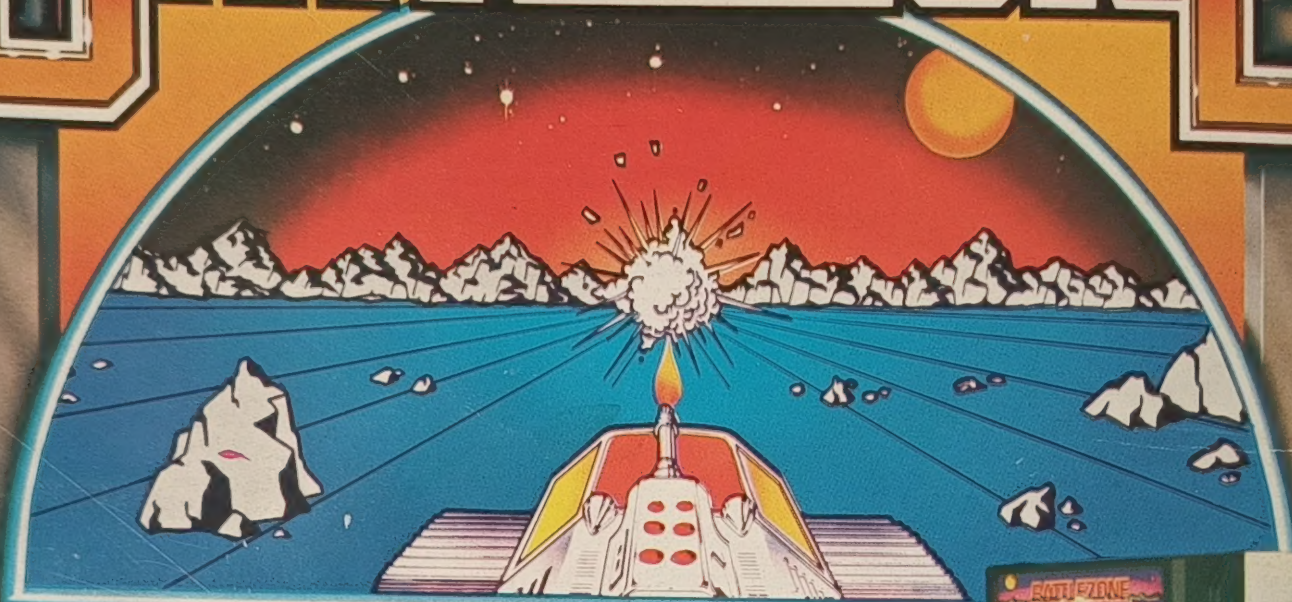
La Ditta dei Fratelli Zaccaria, quando produce giochi non di sua proprietà, costruisce sempre su licenza ufficiale estera.
In tal modo garantisce l'acquirente da eventuali sequestri (macchine costruite abusivamente sono state recentemente sequestrate alle Mostre Internazionali di Londra e Francoforte).

novita'
assoluta !!

Fili ZACCARIA s.n.c.



BATTLEZONE



Supertanks compete in
 outer space
 Exclusive
 QuadraScan™ monitor
 Special visual effects—
 spectacular explosions
 Realistic "3-D" playfield view
 Unique radar display warns
 of enemy approach
 Special sound effects including
 "1812 Overture"
 Bonus scoring
 Four operator adjustable
 game times
 Four operator adjustable
 bonus levels
 High Score Table display
 Available in upright
 and cabaret cabinet models



© ATARI INC., 1980

A Warner Communications Company

ELLI BERTOLINO

TORINO

CORSO VERCELLI, 28 - 30
 10078 VENARIA REALE - TORINO
 TEL. (011) 4240961 - 2 - 3
 TELEX 212229 FRABER I